

Разумный КОМПЬЮТЕР за РАЗУМНЫЕ деньги

новый цикл статей на бессмертную тему

ЖУРНАЛ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ГЕЙМЕРОВ

№ 9(48) 2001

Operation Flashpoint

Военный КОНСТРУКТОР

Создание миссий в OPERATION FLASHPOINT

Ревущее небо ВТОРОЙ МИРОВОЙ

уже скоро "ИЛ-2 Штурмовик"

Самопальная РОЛЕВКА

Сотвори собственную RPG!

Музыкальный КОМБАЙН

Работа с FRUITY LOOPS 3

21 вердикт

11 в разработке

Встать на путь СОЛНЦА

REDMOON: любовь и ненависть в онлайне

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
Противостояние III. Война продолжается
Diablo 2: Lord of Destruction
Anachronox ✪ Startopia
Alone in the Dark 4
Z: Стальные парни

ISSN 1560-2583



ИГРОМАНИЯ

Приветствую! Лето окончилось, осенняя пора приблизилась. Нельзя не порадоваться. Именно порадоваться. Я совершенно серьезно и это ни разу не опечатка. Наступает осень — а значит, пробуждается от летней спячки игровая индустрия, и разработчики с удвоенной силой принимаются за создаваемые ими компьютерно-игровые проекты, стремясь завершить их к ноябрю-декабрю. Хотя, справедливости ради надо признать, что минувшее лето не было таким уж сонным, как предыдущие. Видимо, многие издатели осознали, что в период массового заполонения рынка игровыми новинками, каковое настает ближе к зиме, недолго и затеряться. А летом, когда затишье, конкуренции почти никакой и всякая хорошая игра будет замечена.

Одним из первостепенных хитов заканчивающегося лета, безусловно, сделался Operation Flashpoint, который никто толком не ждал, но который произвел подлинную революцию в игровом мире. Но синглове миссии — не столь уж продолжительны и проходятся, как обычно бывает, за несколько вечеров. Как вы можете видеть, в "МатрицеПлюс" мы открыли цикл статей по редактору Operation Flashpoint, предназначенных для всех, кто не привык ограничиваться одним лишь прохождением. Возможно, в дальнейшем устроим конкурс по самопальным миссиям для Operation Flashpoint. Почему бы и нет? Кстати — идея далеко не окончательная, так что если у вас наличествует интерес к участию я подобном конкурсе — рапортуйте.

Я том употребил слова "самопальным"? Возможно, это сработало подсознательное желание отметить материал, который представляет вам рубрика "Самопал" в этом номере. Впервые с момента основания рубрики ее бессменный ведущий Дмитрий Литвиненко обратился к вопросам создания игр ролевого жанра. Тема, увы, не настолько богата, чтобы посвящать ей более одной статьи, так что не пропустите.

Современные игры привычно диктуют свою волю нашим денежным запасам, вынуждая нас тратить их на апгрейд компьютеров. В музыке вечной темой считается любовь (включите MTV — там почти все про нее, родимую). А в нашем деле вечной темой был, есть и останется апгрейд. По многочисленным вашим просьбам мы сперва сделали небольшую подрубрику "Разумный компьютер за разумные деньги", а теперь открываем публикацию развернутой статьи о том, из каких запчастей сейчас оптимально собирать себе новую машину либо — развивать имеющуюся. Кстати, пользуясь случаем, хочу вас немного сориентировать: вопреки сказанному в статье, возможно, в следующем номере будет не ее окончание, а продолжение. А окончание через номер. Как получится по объему.

Еще хотелось бы обратить ваше внимание на статьи, располагающиеся в "Территории разлома". Авиасимулятор "Ил-2 Штурмовик", которому посвящен материал "Ревущее небо Второй мировой", является лишним подтверждением тому, что в России умеют делать компьютерные игры не ниже мирового уровня. И обязательно ознакомьтесь с очередной статьей Станислава Шульги "Время игры", посвященной вопросу, который, на моей памяти, пока еще никто и нигде не затрагивал. Мне было, над чем поразмыслить по прочтении. Надеюсь, будет и вам.

Напоследок отмечу, что нынешний компакт-диск "Игромании" несет в своих недрах более чем двухсотмегабайтный онлайновый ролевик Redmoon, который для многих, возможно, станет заменой Ultima Online. Или, наоборот, обретенным таковой. Рекомендую — не разочаруетесь.

Желаю всем нам увлекательных игр этой осенью!

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

"Игромании" требуется редактор (первое условие: опыт работы в игровой журналистике) и, как обычно, приветствуются новые авторы (особенно со знаниями 3D редакторов, геймхакинга, И-нет технологий и т.д.). Обращаться на *editor@igromania.ru*.

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Порчук *(porchuk@igromania.ru)*
Зам. ген. директора
Евгений Исупов *(isupoff@igromania.ru)*

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Денис Давыдов *(editor@igromania.ru)*
Зам. главного редактора
Святослав Торик *(torick@igromania.ru)*
Редакторы
Олег Полянский *(rod@igromania.ru)*
Алексей Кравчун *(operKOT@igromania.ru)*
Федор Усоков *(fedor@igromania.ru)*
Арт-директор
Роман Несмелов *(romis@igromania.ru)*
Дизайн и верстка
Илья Голиев *(jb@igromania.ru)*
Программист сайта и компакт-диска
Денис Волеев *(dionis@igromania.ru)*
Верстка сайта и компакта
Ирина Сидорова *(lada_2000@mail.ru)*
Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский *(dmitri@igromania.ru)*
Вредоносный состав
Геймер *(gamer.sobaka.igromania.ru)*
Вдохновляющий состав
Котя Синичкина *(kot@igromania.ru)*
Корректоры
Людмила Котаева *(luda@obninsk.com)*
Изабелла Шахова *(burivuh@igromania.ru)*

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Константин Есин *(sales@igromania.ru)*
(podpiska@igromania.ru)
Серьян Смакоев
Константин Сачков

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА
Юлия Однакова *(odnokovo@igromania.ru)*
Дарья Новоторцева *(danja@igromania.ru)*
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410
reclama@igromania.ru

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.
Тел. (095) 975-7409, 975-7410
e-mail: *editor@igromania.ru*
сайт: *www.igromania.ru*

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского».

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в IS-Print Oy. Finland

Тираж 37400.

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Внекомпьютерные игры

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

1 Игры

Иван Гусев aka Nemezido
igusev@onego.ru

Операция продолжается

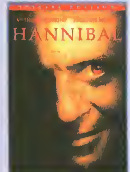
Компания **Codemasters**, уже выпустившая свой потрясающий симулятор войны **Operation Flashpoint** в Европе и собирающаяся вот-вот издать его в США, не намерена на этом считать свою миссию выполненной. Геймеров ждет сразу несколько адд-онов, которые, скорее всего, будут бесплатно распространяться по Интернету (более точной информации еще нет). Пока известно о содержимом трех адд-онов, и оно весьма аппетитно: новое оружие, новые средства передвижения (включая советский штурмовик **СУ-25**), одиночные и сетевые миссии, усовершенствованный сетевой код и защита от хакеров и читеров.



Каннибал Ганнибал в видеоигру попал

Маньяко-убийцу **Ганнибала Лектера** и агента ФБР **Кларис Старлинг** теперь объединяют не только несколько книг и фильмов («Охотник на людей», «Молчание ягнят», «Ганнибал»), но и компьютерная игра. Французская студия-разработчик **Arxel Tribe** и компания-издатель **Universal Studios** объявили о начале работ над трехмерным боевиком под названием **Hannibal Lecter**.

— В настоящее время Hannibal Lecter находится в предпроизводственном состоянии, — сказал глава проекта Фобиан Дюпонтруи. — Мы работаем над сценарием игры, который будет лишь немного отличаться от сценария триллера «Ганнибал».



К сожалению, играть за маньяка Лектера нам не дадут, так что придется довольствоваться горькой участью Кларис. Интересно, можно ли будет хотя бы в игре поймать обаятельного каннибала Ганнибала? Или же он и здесь ускользнет от рук правосудия? Игра, выход которой намечен на **конец 2002 года**, разрабатывается прежде всего для PC, хотя после будет портирована на консоли.

The Mongol Invasion опять отложили

Монголы никак не могут вторгнуться в Японию. Выход в свет масштабного адд-она **The Mongol Invasion** к отличной стратегии **Shogun: Total War** в очередной раз отложили. Сначала релиз «Вторжения монголов» планировался на 29 июня, затем на 20 июля, теперь же, после очередного грустного пресс-релиза, неизвестна даже точная дата выхода. Разработчики уверяют, что адд-он появится не позднее **конца августа**, однако им уже не очень-то верят. Хотя мы безмерно рады за вас, если, читая эти строки, вы уже периодически прерываетесь на часок-другой, чтобы поиграть в The Mongol Invasion. Ведь не исключено, что выход дополнения состоится как раз в то время, когда номер будет находиться в печати.



Объявился наследник Unreal. Еще один...

Словацкая компания **Fantasy Studio** анонсировала новый фантастический экшен **Internal Pain**, замахнувшись, ни много ни мало, на лавры **Unreal**. Действие перспективного шутера развернется примерно через 100 лет после глобальной галактической катастрофы, когда представители четырех выживших рас (люди, киборги, амфибии и инсектоиды) объединят свои усилия и отправятся на поиски нового дома. Найти подходящую планетку окажется проще, чем выжить ее прежних кровожадных хозяев. Дана возможность играть за представителя любой из четырех рас, обещан нелинейный сюжет с несколькими концовками, мудрый искусственный интеллект, мультиплеер и даже кооператив, так полюбившийся многим после «Крутого Сэма». Выход всего обещанного великолепия намечен на **зиму 2002 года**.



Вы готовы к WormsBlast?

UbiSoft официально анонсировала **WormsBlast**, очередную реинкарнацию червячков-коммандос, но сей раз полностью выполненную в **3D**. Работа над игрой началась еще осенью прошлого года, поэтому ждать выхода трехмерных «Червячков» осталось недолго — на PC и PlayStation2 **WormsBlast** появится уже в конце этого года, а версии для GameCube и GameBoy Advance придется подождать до начала следующего. Кроме трехмерности разработчик серии — студия **Team 17** — подготовил еще один сюрприз для фанатов Worms. Отныне червяки будут давать жару исключительно в реальном времени. От пошагового режима боев решили отказаться в соответствии с требованиями времени. На этом, пожалуй, нововведения завершаются.

Warcraft III не выйдет... В этом году

Как это ни прискорбно, **Warcraft III** не появится на прилавках магазинов в текущем году. Компания **Blizzard Entertainment** опубликовала официальный пресс-релиз, в котором сообщила, что разработка игры близится к завершению, но требуется еще немного времени, чтобы нанести «финальные штришки».



— Наша цель состоит в том, чтобы делать игры настолько хорошими, насколько это возможно, — заявил представитель Blizzard. — Это означает, что мы не выпустим Warcraft III до тех пор, пока игра не будет полностью готова.

Torn похоронен

Никто не ждал беды, и она, как всегда, пришло незваной. Фэнтезийная ролевая игра **Torn** от **Black Isle Studios**, основанная на «фаллаутской» системе **S.P.E.C.I.A.L.**, никогда не увидит свет. Проект закрыт из-за финансовых проблем студии и несоответствия идей команды разработчиков требованиям, предъявляемым к Torn со стороны **Interplay** (издатели). Творческий конфликт перерос в административный, и с «вольнодумцами», не желавшими превращать Torn



в «качественный коммерческий продукт быстрого приготовления», незамедлительно рсспровились. Пятеро сотрудников Block Isle лишились роботы. Во всей этой печальной истории радует лишь один факт: Крис Авелон наконец-то назначен главным дизайнером Fallout 3 и работа над долгожданным проектом закипела с новой силой. Больше, кажется, сказать нечего.

War is over

Южноамериканская студия-разработчик Twilyt Productions объявила о прекращении всяческих робот над стратегией Zulu War и закрытии проекта. По словам Трэвиса Балфорда, директора по менеджменту Twilyt, причиной фатального исхода стали серьезные финансовые трудности компании.



— Четыре месяца назад наша финансовая ситуация стала неуправляемой, — признался он. — Мы вынуждены прекратить все разработки на неопределенное время.

В настоящее время студия ищет новых инвесторов и надеется с помпой вернуться к работам в самое ближайшее время. Однако уже без Zulu War, разработка которой потребовала столько финансов, что едва не пустила компанию на дна.

Дефицит хороших сюжетов

В последнее время все сильнее становится ощущение, что разработчикам лень ломать голову над концепциями своих игр. Вместо оригинальных творений нам предлагают героев, «портированных» из кино. Французский издатель Wanadoo приобрел право на разработку и издание компьютерных игр, основанных на популярных приключенческих комедиях **«Гремлины»** и **«Охотники за привидениями»**. Компания Knowledge Adventure объявила о выпуске сразу трех игр по свежему приключенческому фильму **«Парк Юрского периода 3»**.

Впрочем, киношники не отстают. Стало известно, что Хьюберт Чордо (сценарист игр Alone in the Dark 1-4, The Devil Inside и From Dusk Till Dawn) работает над сценарием для фильма по мотивам не слишком успешной компьютерной игры The Devil Inside. Высокобюджетный триллер будут снимать во Франции. Режиссер Ричард Доннер, создавший такие картины, как **«Супермен»** и **«Смертельное оружие 1-4»**, собирается ставить фильм по видеоигре Crazy Taxi (большой хит на Dreamcast). А кинокомпания DreamWorks Pictures купила у Microsoft права на создание фильма, основанного на игре



Crimson Skies. Фильмы по играм, игры по фильмам... и все это в самом ближайшем будущем.

Главный козырь Sony

Экшен Metal Gear Solid никому представлять не надо. Мало того, что игра стала едва ли не самым громким хитом на PlayStation, она и на PC имела большой успех. Ничего удивительного, талантливой разработке всюду будут рады. Так вот, японская студия Konami «дозрела» до Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Релиз второй части намечен на ноябрь, но состоится он не в Японии, как ранее предполагалось (там игра появится лишь в декабре), а в США. Именно



в ноябре на просторах Штатов начнется продажа X-Box, и Sony планирует здорово подпортить праздник Microsoft, выпустив свою самую ожидаемую игру одновременно с появлением консоли-конкурента. Мол, посмотрим, кто кого. PC-версия Metal Gear Solid 2 пока только в планах.

Казанова, Казанова — зови меня так!

Кажется, скоро The Sims догонят HoMM III по количеству адд-онов. Создатели самой популярной в США игры объявили об осеннем релизе третьего «довеска» к The Sims — Hot Date Expansion Pack. Но этот раз любителям виртуальной жизни обещан волнующий эксперимент,



СРОЧНО В НОМЕР

Агония Jagged Alliance 3 и Wizardry IX

Представляю, скольких бедных геймеров это известие заставит биться в истерике, кричать «Нет!» и стучаться головой о стену. Канадская компания Sir-Tech официально объявила о сокращениях в штатах команд, работающих над Jagged Alliance 3



и Wizardry IX, и приостановке процесса их разработки на неопределенный срок. Причина сего кощунства банальна — похоже, у Sir-Tech просто закончились деньги. Пока не найдены издатели ни для Jagged Alliance 3, ни для Wizardry IX. Кроме того, компания стала жертвой непорядочности европейских издателей Jagged Alliance 2 и Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business, большинство из которых пока не потрудилась рассчитаться с Sir-Tech. В результате, если в течение ближайших двух месяцев кандидаты не найдут инвесторов, оба проекта будут закрыты. Навсегда!

Официальный пресс-релиз Sir-Tech, донесший до мира эти печальные вести, можно назвать криком о помощи. В первую очередь Sir-Tech надеется на взаимопонимание со стороны фэнов и просит их поддержать компанию, предварительно заказав себе копию ролевой игры Wizardry VIII. Если продажи игры окажутся достаточно успешными, вырученные деньги пойдут на финансирование разработки агонизирующих игр. Увы, Sir-Tech пока не нашла даже издателя для полностью готовой Wizardry VIII.

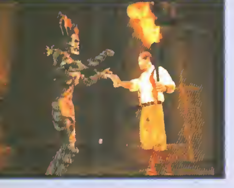
а именно — многочисленные свидания. Дома, магазины, рестораны, парки — знакомиться и встречаться можно везде, благо объектов страсти более чем достаточно.

— Как и все люди, Симсы ищут любовь, — заявил **Тим ЛеТурне**, продюсер студии **Maxis**, — Hot Date позволит Симсам испытать взлеты и падения, связанные со свиданиями.

Было бы логично, если бы следующий адд-он к The Sims имел пометку «Только для взрослых» и погрузил нас в пучины виртуального секса. Хотя, конечно, от американских конъюнктурщиков такого не дождешься.

Мумия возвращается... О, ужас!

Несмотря на то, что прошлогодний релиз приключенческой игры **The Mummy** не имел (да и не мог иметь — игра было ужасна) успеха, в настоящее время ведутся работы над **The Mummy Returns**. Студия **Universal Interactive** надеется нажиться на популярности одноименного



фильма с **Бренданом Фрейзером** в главной роли, собравшего только в США больше **200 миллионов долларов**. К счастью, пока выход The Mummy Returns планируется только на PlayStation 2, но у разработчиков есть намерения сделать портацию для PC. Ужас, да и только!

Neverwinter Nights выйдет в срок

Один из ведущих дизайнеров канадской компании **BioWare Роб Бартел** опроверг слухи касательно сдвига релиза долгожданной ролевой игры **Neverwinter Nights** на более поздний срок. В считанные часы большинство игровых Интернет-изданий сообщили всему миру, что выход NWN перенесен на весну 2002 года.



— Мы не знаем, откуда взялась эта дата для Neverwinter Nights — март 2002 года, — сказал Роб Бартел. — Пока BioWare не объявляла официально дату релиза NWN, но наша текущая цель — выпустить игру зимой 2001 года. Разработка идет вполне успешно, и зима кажется вполне приемлемой датой.

Ну что ж, летать утн...

Возвращение блудного Терминатора

«Я вернусь!» — сколько раз повторял эту фразу герой **Арни Шварценеггера** в знаменитом **«Терминаторе»**. И он действительно вернулся! Компания **Infogrames** получила эксклюзивные права на разработку и издание видеоигр, основанных на популярнейших боевиках **Джеймса Камерона** «Терминатор» и «Терминатор 2: Судный день». Пока планируется издать всего четыре игры по мотивам этих фильмов, причем выход первой из них уже намечен на **весну 2002 года**. Платформы: PC, PlayStation 2, X-Box.

Действие игр серии развернется как в прошлом, так и в будущем. Помогать будем несчастному постапокалиптическому человечеству бороться с компьютерным интеллектом. Хотя общая сюжетная линия, известная всем по фильмам, будет сохранена, намечено ее продолжение, некоторые отклонения от сюжета боевиков и появление новых персонажей.

Как видите, Infogrames продолжает тесно сотрудничать с Голливудом. Компания имеет также лицензии на производство и выпуск игр по мотивам фильмов «Миссия: невыполнима 2» и «Люди в черном».

Не спеши ты нас хоронить

Проект **Necrocide** не умер, он просто так пахнет. Компания **Novalogic** подтвердила, что релиз **Necrocide: The Dead Must Die** перенесен



на **февраль 2002 года**. Выход перспективного survival horror на движке **Delta Force: Land Warrior** задерживается в связи с тем, что вся команда создателей Necrocide была в срочном порядке переброшена на доработку симулятора **Commanche 4**. Как только «Команч» удостся выпустить в небо, команда вернется в столь полюбившийся им мир оживших мертвецов.

СРОЧНО В НОМЕР

Ромеро и Холл ушли, не попрощавшись

Слухи о закрытии далласского крыла **Ion Storm** начали бродить по Сети уже пару месяцев назад. Представители **Eidos Interactive** заявляли, что студия «съела» огромное количество денег, не вернув назад ни цента, и не стеснялись говорить о «туманном будущем» Ion Storm Dallas. Затем, после выхода **Anachronox**, издатель немного подобрел. Мол, если продажи Anachronox не окажутся разочаровывающими, студия продолжит свою работу.

Однако команда Ion Storm Dallas решила сама поставить все точки над... В середине июля **Джон Ромеро**, **Том Холл** и большинство сотрудников Ion Storm Dallas покинули компанию, в которой проработали несколько лет. Далласское крыло Ion Storm пока официально не закрыто, хотя в офисе остались лишь несколько администраторов и обслуживающий персонал.

— Джон Ромеро и Том Холл решили покинуть Ion Storm, преследуя свои интересы, — так начиналось заявление Eidos Interactive. — Мы желаем им удачи и благодарим за многолетний вклад в работу Ion Storm. Без них мы бы никогда не собрали такие талантливые команды в офисах Остина и Далласа. Торговая марка Ion Storm остается за Eidos Interactive, и именно под ней выйдут следующие игры из серии **Thief** и **Deus Ex**.

Джон Ромеро недавно зарегистрировал два новых сайта: ***www.mentallion.com*** и ***www.monkeybone.com***. Очевидно, его новая компания будет называться либо **Mentallion**, либо **Monkey Bone**. Станет ли вместе с ним работать Том Холл (отправившийся отдыхать на один из островов в Атлантике сразу после увольнения) и вся бывшая команда Ion Storm Dallas — пока неизвестно, хотя вполне вероятно. Главой Ion Storm стал **Уоррен Спектор**, директор Ion Storm Austin. Впрочем, вокруг судьбы остинского отделения Ion Storm тоже полно слухов...

Несколько волнующих дат

Компания **Infogrames** уточнила даты релиза своих нескольких сверх всякой меры ожидаемых игр. Уважаемые читатели, сообщаем вам (в долгу релизов данные игры не значатся, ибо далеки они от нас, ой как далеки), что адд-он к **Desperados** намечен на ноябрь 2001 года; **Master of Orion III** — на февраль 2002 года; **Unreal II** и **Grand Prix 4** — на март 2002 года; **Civilization III** — на апрель 2002 года. Особо радоваться нечему, так как выход большинства игр перенесен на более позднее время, однако появилось некое чувство определенности. Так сказать, есть что ждать и ради чего жить.


НАСТУПИЛ АВГУСТ.
ВРЕМЯ СОБИРАТЬ
ИГРУШКИ
snowball.ru
лучшие игры по-русски
Три народа, и у каждого – свое предназначение.
ТЕНЬ ДОМИНИОНА
ЕВРОПА 1492-1792
16 ОТВЕРЖЕННЫЕ
15 ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ
2150: ДЕТИ СЕЛЕНЫ
10 2150: ВОЙНА МИРОВ
МОРСКИЕ ТИТАНЫ
ОКЕАН ЭЛЬФОВ
ЗАТЕРЯННЫЙ МИР
ОГНЁМ И МЕЧОМ
7
ГОРЬКИЙ-18
6
ГОРЬКИЙ-17
5
НЕ ТОРМОЗИ!
ЯРОСТЬ
3
ВОЙНА И МИР
2
ДОН КАПОНЕ
1
1C/snowball.ru™
Затерянный Мир
2 CD
ИГРУШКИ
ЕВРОПА
ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН
1492-1792
snowball.ru
1C
123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезнёвская, 21. Тел.: (095) 737-9257
Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

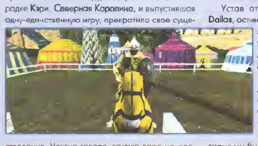


X-Box уж близится...

Чем ближе премьера черного ящика от Microsoft, пресловутого X-Box, тем активнее к ней (к премьере) готовятся. Уже 25 сентября первый выпуск X-Box Magazine, официального журнала разрекламированной консоли, ляжет на склады корпорации. Правда, в продажу журнал стоимостью в 24 доллара 95 центов поступит только 6 ноября, за два дня до выхода приставки.

Первый провал Майкла Крайтона

Майкл Крайтон добился успеха в литературе, кино и на телевидении, но его попытка покорить мир игровой индустрии потерпела крах. Студия Timeline Computer Entertainment, созданная Крайтоном в 1999 году, базировавшаяся в городке Кэри, Северная Каролина, и выпустившая одну-единственную игру, прекратила свое существование. Честно говоря, студию даже не жалко — слишком уж посредственным оказалось ее творение, одвенчура Timeline (три часа невразумительного геймплея при наличии кособокой графики). Может, пример Timeline Computer Entertainment станет хорошей наукой другим разработчикам? Очень хотелось бы в это верить.





Не виноватые мы!

Восемь крупнейших мировых компаний-издателей обратились в Федеральный суд США с просьбой отклонить иск, в котором родственники детей, погибших в результате бойни в «Коламбайн», обвиняют их в причастности к трагедии. Напомним, что в апреле 1999 года два тинейджера, Эрик Харрис и Дилан Клеболд, безо всяких причин застрелили 12 учеников и учителя в Columbine High School, а затем застрелили сами. Семьи погибших школьников посчитали, что на поступок Харриса и Клеболда оказали влияние переполненные насилием компьютерные игры, и подали в суд на Acclaim, Activision, Capcom, Eidos, Infogrames, Interplay, Nintendo и Sony. Изначально в иск была включена еще и Square Soft Inc., однако затем родственники погибших почему-то исключили создателей Final Fantasy из списка обвиняемых. Оставшиеся же в иске компании утверждают, что видеоигры защищены конституцией так же, как свобода слова, и издатели не могут быть ответственными за чью-либо реакцию на их продукцию. Кроме того, в иске не указано, за какими конкретно играми любили проводить время Харрис и Клеболд, ведь, возможно, обвинения пришли совсем не по адресу. Решение федерального судьи по обращению восьми компаний-издателей пока неизвестно.

Манифест Ion Storm Austin

Устав от сплетен, касающихся Ion Storm Dallas, остинское крыло Ion Storm решило изменить название студии. Из огромного количества более-менее подходящих имен было выбрано Manifesto Games.

— Стало ясно, что нам пора двигаться вперед, — сказал глава остинского отделения Уоррен Спектор в интервью журналу PC Gamer. — У нас свой образ мышления и свой тип игр, разработкой которых мы бы хотели заниматься. Мы уже не чувствуем себя одной семьей с Ion Storm Dallas.

Официального заявления от Eidos Interactive пока нет, но сами сотрудники Ion Storm Austin уже величают свою студию Manifesto. В свете последних новостей (а именно — ухода Ромеро и Холла из Ion) сложно предсказать дальнейшее развитие событий. Пока Спектор руководит всей студией Ion Storm, а Thief 3 и Deus Ex 2, согласно пресс-релизу Eidos, выйдут под торговой маркой Ion Storm. Честно говоря, при такой активной жизни не до манифестов... то есть не до Manifesto.

Закон на страже Diablo

Когда в декабре 2000 года киностудия New Line Cinema начала производство нового боевика Гари Грея Diablo с Вин Дизелем в главной роли, никто даже не предполагал, какие проблемы принесет им «дьявольское» название. Компания Blizzard в считанные дни подала в суд на New Line Cinema, требуя запретить кинокомпании использовать название, давно уже ставшее их торговой маркой. New Line Cinema переименовало фильм в El Diablo и посчитала, что конфликт улажен, но не тут-то было. Юристы Blizzard добились того, что недавно Федеральный суд США запретил киностудии использовать название Diablo в любой форме, даже комбинируя его с другим словом или словами. Так что не ждите фильма под названием El Diablo.



Мировая премьера — раздолье для пиратов

«Ни одно доброе дело не остается безнаказанным!» — любят повторять пессимисты, и зачастую они правы. Когда компания Sierra задумала устроить одновременный мировой релиз игры Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura, она всего лишь хотела воспрепятствовать пиратам нажиться на их продукции. В связи с этим выпуск уже готовой английской версии Arcanum был задержан до тех пор, пока не подоспеют локализованные версии в других странах-правообладателях. Увы, пираты не стали ждать и издали пре-релизную версию игры. В результате весь мир уже играет в Arcanum, а Sierra теряет деньги. Представители компании угрожают пиратам земными и небесными карами, а тем, кто покупает пиратские копии, пророчат от Sierra упирает на то, что только в лицензионной версии будет CD-key для игры по Интернету на WON.net. Кроме того, если Arcanum постигнет финансовый крах, это негативно скажется на судьбе студии-разработчика Troika Games. Проще говоря, если не хотите, чтобы закрылась любимая контора разработчиков, не покупайте пиратскую продукцию.

Скорее всего, сейчас (в момент выхода номера) лицензионная версия Arcanum уже лежит на полках магазинов, однако идея world wide release потеряла былую привлекательность. Слишком уж печальным оказался пример компании Sierra.

Создатели «Земли 2150» сменили имя

Студия TopWare Krakow, известная российским игрокам по таким популярным у нас играм, как «Земля 2150», «2150: Война миров» и «2150: Дети Селены», официально поменяла название на Reality Pump. После банкротства в феврале основного немецкого офиса TopWare не имело смысла сохранять прежнее имя. Финансировать и издавать новые проекты Reality Pump будет Zuxxez Entertainment, новая компания Дирка Хассингера, бывшего директора и основателя TopWare. В настоящее время команда работает над четырьмя проектами, и как минимум один из них расширит линейку вселенной «2150», издаваемую в России компанией Snowball.

Конец фантазии

После умопомрачительного успеха приключенческого боевика (movie) Tomb Raider с **Анджелиной Джоли** в главной роли, уже собравшего более **300 миллионов долларов** по всему миру, в Голливуде заговорили было об исчезновении так называемого «проклятия видеоигр».



К сожалению, **«Лара Крофт — расхитительница гробниц»**, похоже, еще долго будет самым кассовым фильмом, сделанным на основе компьютерной игры. Полнометражный анимационный фильм **Хиронобу Сакагучи Final Fantasy: The Spirits Within**, на который компания **Sony** возлагались большие надежды, потерпел полный финансовый крах. Постройка сверхсовременной анимационной студии на Гавайях обошлась Sony в **45 миллионов долларов**, производство новаторской картины Final Fantasy — в **115 миллионов**, и еще пара десятков миллионов баксов ушла на ее рекламную компанию. По сравнению с такими сумасшедшими затратами, **11,5 миллиона долларов**, полученных в США за премьерный уик-энд, нельзя назвать иначе как смехотворными. Представители Sony пока бодрятся и называют сборы Final Fantasy «немного разочаровывающими», однако, скорее всего, вне взоров посторонних грустные аниматоры и финансисты глушат сакэ и один за другим делают харакири. О второй части анимационного фильма Final Fantasy, планировавшейся на 2004 год, похоже, можно забыть.

Кто сказал, что G.O.D. умер?

Поразительно, с какой быстротой разносятся нынче слухи по Всемирной Паутине и как сильно они нарушают покой ничего не подозревающих героев этих самых слухов. Легендарная контора **Gathering of Developers** ровным счетом ничего не знала о своем закрытии, пока ее руководителей напрямую не попросили прокомментировать сей факт. Мол, **Take Two Interactive**, в силу неизвестных причин, прикрывает лейбл **G.O.D.** и дальнейшая судьба **Duke Nukem Forever** окутано туманом.

— Бред! — ответил **Майкл Уилсон** из Gathering of Developers — G.O.D. Games опубликуют еще много игр, включая DNF.

Эх, найти бы тех «утконосов», которые распространяют подобную ересь, да запретить им доступ к Интернету...

3 Россия

Поиски Атлантиды продолжаются

Компания **Nival Interactive** объявила о подписании договора с французской компанией **Cryo** и фирмой **«1С»** на издание новой приключенческой игры **«Атлантида III»**. Компания получила право на издание «Атлантиды III» (оригинальное название — **Atlantis III: Beyond Atlantis**) на территории России, стран СНГ и Балтии. В третьей части приключенческого эпоса об Атлантиде молодая красивая путешественница отправится в Алжир на поиски древнего затерянного города. Ее (а значит, и геймеров, которые приобретут игру) ждут путешествия по виртуальным пространствам Мира между Измерениями, египетской Книги мертвых, арабским дворцом, словно взятым из сказок «Тысячи и одной ночи», и ледяным пустыням эры палеолита. Справившись со всеми испытаниями, героиня найдет Атлантиду и передаст человечеству бесценное наследие атлантов. Релиз намечен на **осень 2001 года**.



Консоли, консоли, кругом одни консоли...

Братья-приставочники торжествуют, приверженцы PC пытаются скрыть легкую тревогу. Сразу несколько крупнейших отечественных разработчиков рассказали о своих планах по проникновению на рынок консольных игр.

Компания **«Нивал»** уже больше года трудится на благо **Nintendo**, разрабатывая игры для **GameBoy Color** и недавно появившегося **GameBoy Advance**. В качестве образчика их работ можно назвать тир **Moorhuhn**, неплохо продающийся в Европе. Похожая ситуация у компании **«Амбер»**, в свое время выпустившей единственную российскую игру для **PlayStation** под названием **Tunguska**. Сейчас «Амбер» творит игры для GameBoy Color и GameBoy Advance и подумывает о «захвате» **GameCube**.

Студия **Snowball** планирует портировать на **X-Box** своего **«Всеслова»**. Согласно их расчетам, официальный анонс консольного «Всеслава» состоится в конце 2002 года. Тогда же студия займется играми для GameBoy Advance. С Nintendo уже есть договоренность на выпуск шести игр.

«Акелла» стала первой российской компанией-разработчиком, получившей лицензию на разработку игр для Sony PlayStation 2. Необходимое оборудование для начала работ уже закуплено, собрана опытная команда разработчиков. Тянет ручки к SPS2 и калининградская компания **K-D Lab**, уже вовсю ведущая переговоры с Sony.

«Руссобит-М» планирует выпускать игры для консолей, однако пока держит в тайне всю информацию касательно приставочных проектов. Только **Buka Entertainment** еще мало заинтересована в своем проникновении на консольный рынок. Компания собирается портировать свои игры под приставочный формат. Переговоры намечены на осень, но реальных результатов следует ждать еще нескоро.

Для тех, кто доГоняет

Компания **«К-Д Лаб»** провела набор добровольцев для участия в онлайновом тестинге оригинальной гоночной 3D-аркады **«СамоГонки»**. Цель тестирования — проверка походового режима гонок на сайте *www.samogonki.ru*. Лучшие тестеры помимо того, что внесли посильный вклад в создание первых в мире походовых гонок, вошли в элитную команду бета-тестеров полной версии «СамоГонок». Релиз игры по-прежнему намечен на осень.

СРОЧНО В НОМЕР

Quake 4: id Software не у дел?!

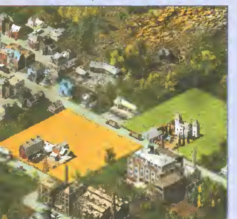
Сенсационные новости часто кажутся нереальными. Это известие — из разряда таковых. По сообщению издания **CVG**, со ссылкой на свои источники, разработка **Quake 4** ведется уже больше полугода, причем не **id Software**, а совсем другой конторой — техасской студией **Nerve Software**. Сейчас штат студии иначе, чем dream team, сложно назвать. В Nerve обосновались лучшие из лучших, люди, работавшие прежде в **id Software** и **Rogue Entertainment** над **DOOM**, **Quake**, **American McGee's Alice** и **Anachronox**. Передача Quake 4 в руки Nerve Software стала возможной благодаря сделке, заключенной между id Software и корпорацией **Microsoft**. Глава id Software **Тодд Холленшед** пока никак не прокомментировал появившуюся информацию.

Слух о новом разработчике Quake кажется настолько нереальным, что способен дать фору другой подобной «сплетне»: будто бы Quake 4 разрабатывается исключительно для X-Box. Однако больше всего пугает мысль: «А вдруг все это правда?»

4 Интересности

«Руссобит-М» даром времени не теряет

Отечественный издатель **«Руссобит-М»** подписал долгосрочное соглашение с компанией



JoWood Productions Software AG на издание целой линейки ее игр на территории России и стран СНГ. Уже в этом году на русском языке выйдут следующие игры:

Gorasul — эпическая ролевая игра, где главный герой был выращен драконом; **Industry Giant 2** — продолжение известного экономического симулятора; **ZAX-The Alien Hunter** — название игры говорит само за себя. Охота на инопланетян в жанре action/adventure обещает стать неслабым развлечением для всех; **World War 3: Black Gold** — если Третьей мировой войне и суждено начаться, то только из-за «черного золота» — нефти. Об этом — в 3D-стратегии World War 3; **Rally Trophy** — сумасшедшие гонки по пересеченной местности.

«Сапер» ошибается один раз

Когда в свое время в ряде стран запретили продажу шутера **Soldier of Fortune** по причине чрезмерной жестокости игры, это решение можно было понять, пусть и с трудом. Однако начало полномасштабной PR-акции по запрещению всем известной логической головоломки **«Сапер»** иначе, чем идиотизмом, сложно назвать. Самое грустное, что против **Minesweeper** ополчилась вполне серьезная организация **International Campaign to Ban Landmine** («Международная кампания за запрещение минирования»). В 1997 году ICBL даже получила Нобелевскую премию мира. Сейчас же организация, чьи представители действуют более чем в 60 странах, требует прекратить распространение «Сапера» по белу свету, а пользователей просит удалить игру с жесткого диска. Мотивация ICBL проста, как дважды два: нельзя играть в ТАКИЕ игры в то время, как в странах третьего мира люди ежедневно гибнут, подрываясь на минах. Ох, чует мое сердце: скоро «зеленые» доберутся до **Moorhuhn**!

Зэки любят Лару Крофт

А кто ее не любит, длинноногую и пышногрудую? Компания **Software First**, которая поставляет видеоигры в британские тюрьмы (да-да, вы все правильно поняли: у них во многих тюрьмах есть PlayStation), обнародовала список из 10 игр, наиболее любимых английскими заключенными. Первое место заняли игры из серии **Tomb Raider**, второе — **Resident Evil**. Дальше в списке



можно встретить такие прославленные названия, как **Metal Gear Solid**, **Grand Thief Auto**, **Carmageddon** и **Rainbow Six**.

Принц Чарльз против видеоигр

Немолодой наследник английского престола **принц Чарльз**, прославившийся, пожалуй, только тем, что был женат на погибшей **леди Диане**, недавно выступил с огульной критикой компьютерных игр. В частности, им было сказано следующее:

— Одна из величайших битв, перед которой мы сегодня стоим, — уберечь наших детей от компьютерных игр и привлечь их внимание к бесценным книгам.

По мнению принца Чарльза, отказ от компьютерных игр в пользу книг расширит воображение детей и будет позитивно воздействовать на их умы. Увы, надо признать, что эту «величайшую битву» наследник престола позорно проигрывает. В Великобритании, как и во всем мире, интерес к видеоиграм ежемесячно растет в геометрической пропорции ■

Даты выхода игр

Август	
Atlantis: The Lost City	01
Majestic	01
Skate Park Tycoon	03
Draganriders: Chronicles of Pern	08
Battlecruiser ME	15
Jetboats Superchamps 2	15
Duke Nukem: Engandered Species	17
Arcanum	22
Independence War 2	22
Conquest: Frontier Wars	22
Deer Hunter 5	23
Destroyer Command	23
Silent Hunter 2	23
International Rolly Championship	23
Rune Gold	24
Battlefield 1942	25
Madden NFL 2002	28
Shogun: The Mongol Invasion	28
Сентябрь	
Freelancer	01
Sub Command: Seawolf	04
Gadget Tycoon	04
Screamer 4x4	05
Open Kart	07
Fram Dusk Till Down	07
Sheep Dog N' Wolf	07
Dragan's Lair 3D	14
Warm up	14
Divine divinity	14
Mystery of the Druids	14
ZAX — The Alien Hunter	14
Art of Magic	18
Project Eden	19
Trade Empires	19
Empire Earth	19
Commandos 2	20
Red Faction	20
NHL 2002	21
Rails Across America	21
Casanova	21
Rally Trophy	21
Silent Hunter	21
Destroyer Command	21
Real War	24
Original War	25
Pool of Radiance II	26
F1 2001	27
Throne of Darkness	27
Lock on: Madern Air Cambat	27
Battle Realms	28
Precision Strike Fighter	28
IL2: Sturmovick	28
Октябрь	
Ms Pac Man	03
Millionaire: Kids Edition	03
Sid Meier's SimGolf	04
Monopoly City	04
Manster Truck Rumble	05
SCHIZM	09
Mator City Online	09
Flight Sim 2002	11
Rogue Spear: Black Tharn	11
Medal of Hanar. Allied Assault	12
Stronghold	12
Evil Twin	17
Darkened Sky	24
C&C: Renegade	24
Survivor: The Game	25
4x4 Evolution 2	26
Dungeon Siege	26
Zoo Tycoon	26
Myth III	30
Mafia: The City of Lost Heaven	30
FIFA 2002	30
Disciples II	30

[illegible]

Вступление к "CD-мании"

Привет всем! Наступает осень. Для вас наступает. А для нас, пока мы создаем этот номер, еще в разгаре лето. И отличительной чертой лето, в особенности — августа, является затишье .. нет — не только на фронтах появления новых игр. Но и на фронтах появления свежих демо-версий. Ну правильно, какому здравомыслящему разработчику охота горбатиться над компилированием демонстрашки, когда за окном тепло и можно смотаться куда-нибудь отдохнуть! Поэтому раздел "Демо-версий" на компакте не слишком поражает размерами. Зато мы пользуемся случаем, чтобы выложить гигантский онлайновый ролевик **Redmoon**, который мало кто в России в состоянии скачать при отсутствии выделенки. Всем, у кого есть доступ во Всемирную Сеть (a) и желание проявить себя на полях онлайновых ристалищ (б), смотреть в обязательном порядке (a+б=. .)! И, конечно же, предварительно читать статью в разделе "Интернет", посвященную Redmoon.

Далее. На компакте был раздел "Скринтурс". Вместе с развитием конкурсов по Counter-Strike и обоинам в нем стало тесновато, так что он преобразился в весь из себя полноценный **"Мозговой штурм"**, где все три названных конкурса и обрели свое место. Не обойдите вниманием: там классные обои и карты для Counter-Strike. И загадочные девять картинок, конечно же.

Дальше пройдемся аллюром.

В разделе **"Deathmatch"** — новые карты по **Unreal Tournament**, подготовленные сотрудниками сайта ***http://unreal.xaos.ru***

Хотя игр выходит действительно мало, процент интересных продуктов среди вялого потока отнюдь не мал. Как следствие, раздел **"Руководств и прохождений"** вовсе не оказался бедной сиротой, выпрашивающей подаяние у дома престарелых, а вполне функционабелен и содержит обойму материалов, которые, надеюсь, многим из вас сослужат добрую службу.

И, наконец, ***Павел Стебаков aka Punishment***, автор музыки в "Железной Стратегии" и "Сафари Биатлон", вновь специально для читателей "Мании" написал композицию, которой и открается компакт. На этот раз музыка сделана в духе и по мотивам **Alone in the Dark 4**.

На этом все. Удачно вам войти из лета в осень. ;)

Всегда ваш —
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

На компакте номера публикуются:

1. Всеобъемлющие прохождение и руководство по космической стратегии **Startopia**, выполненные ***Игорем Савенковым***

2. Стратегия Z от Bitmap Brothers, разжившаяся недавно ремейком в лице **Z: Steel Soldiers** (в локализованном варианте — **"Z: Стальные парни"**), не могла не оказаться всесторонне освещенной у нас на компакте. Тактическая информация по юнитам и рекомендации к прохождению миссий предоставлены вашему вниманию ***Михаилом Кашаевым***

3. Приключенческий ужастик **Alone in the Dark 4** поначалу кажется легким в прохождении. Но только поначалу. Если, играя за Карнби либо Алин, вы встретились с непреодолимыми преградами на пути к победе, смело обращайтесь к прохождению, подготовленному ***Надеждой Евдокимовой***. И все преграды вам сразу сделаются по плечу.

4. **Diablo 2: Lord of Destruction** не был бы адд-оном к Diablo 2, если бы не содержал всякого рода новые хитрости. Обзор новых персонажей, предметов, квестов и многого прочего — в руководстве, сделанном ***Матвеем Кумби***

5. Лето оказалось богато на качественные адд-оны, а мы, как следствие, этим летом оказались богаты на руководства и прохождения по адд-онам. Вашему вниманию — краткое и емкое руководство по **"Противостояние III. Война продолжается"** от человека по имени ***Dash***.

6. И еще один адд-он в нашей сегодняшней программе. На компакте вас ждет огромнейший материал по **Baldur's Gate II: Throne of Bhaal**, также подготовленный ***Dash***.

7. Вы нас очень долго просили сделать прохождение по отечественному квесту **"Шерлок Холмс. Возвращение Мориарти"**. Настолько долго, что мы озноченное прохождение сделали-таки. Именные благодарности высылать на имя ***Надежды Евдокимовой***.

8. Последний хит компании ION Storm, известный миру как **Anachronox**, также не ускользнул от нашего внимания. На компакте вас ждет всеохватывающий материал, затрагивающий все важные стороны игры и подготовленный ***Антоном Логвиновым***.

9. Сейчас в написании находится **MechCommander 2**, над которым работает известный вам по множеству других руководств и прохождений ***Кирилл Шитарев***. Предполагается, что Кирилл успеет к этому компакт-диску, но абсолютной гарантии дать нельзя. Поэтому указываем под небольшим знаком вопроса.

10. И наконец, руководство по **Arcanum** от ***Кирилла Шитарева***, опубликованное на компакте предыдущего номера, сейчас доукомплектовывается прохождением, над созданием которого в поте лица трудится ***Владислав Журавлев***. Как и в случае с MechCommander 2, материал скорее всего будет на компакте, однако абсолютной гарантии пока еще дать нельзя.

*Все названные статьи публикуются в разделе **"Руководства и прохождения"** на компакте, где снабжены графикой и всем прочим. Кроме того, все те же самое, но без графики, лежит в виде **RTF-файлов**, запакованных в rar-архив, в директории **CD:\Draft\Guides** (рекомендация: все таблицы лучше всего смотреть именно в RTF). Редакция напоминает, что все материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо, будь то сайт или печатное издание, без нашего письменного разрешения.*

ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель рубрики: ar@NGE (orange@igromania.ru)
При участии Алексея Кравчуна и Геймера
Подборка по Serious Sam и Unreal — Алексей Макаренков (makarenkOFF@igromania.ru)

#01. Age of Empires II: The Conquerors

Мы намеренно не касались этой игры в последних номерах — ждали, пока накопится побольше всего интересного. И дождались. Прорвало! В итоге перед вами пример того, что количество не всегда в ущерб качеству. Как говорится, принимайте товар...

1. Компания **Kublar Khaan** предлагает вам поучаствовать в вооруженном противостоянии двух организованных преступных группировок — **арабской** и **монгольской**. Во главе одной стоит серийный убийца, предположительно кавказской национальности, по кличке **Султан**, второй группировкой руководит выходец из Средней Азии по кличке **Хан**, то есть вы.

2. Компания **Test Youself**, в отличие от предыдущей, ставит вас во главе отряда «униженных и оскорбленных»: крестьянский сын, порождающий смуту и негодование среди своих односельчан — таких же пьяниц и дебоширов. Заложив последние портки в местном трактире, идем на штурм усадьбы местного правителя, по совместительству — тирана и деспота, с целью получения материальных средств для дальнейшего существования (читай — пьянства).

3. Компания **La Guerra** в очередной раз повествует о завоевании **Мексики**. На этот раз не приснопамятным **Фернандо Кортесом**, а неким безымянным (как хотите, так и назовите...) полководцем — то есть вами.

4. Модификация (господа **Великие Модификаторы** не обошли вниманием и **AoE**) **Ramon Collosium** добавляет кучу дополнительных апгрейдов в **Blacksmith**. Каких — увидите сами.

5. Целая **одна** официальная **random-карта**

(и это они сделали за три месяца, а раньше, помнится, мы по пять штук за номер выкладывали). Называется сие чудо **ES@Seasons**.

6. На закуску (а закусывать надо, сегодня нам еще многое предстоит) у нас сегодня **записи сражений** между признанными мастерами стратегического дела. Смотрите и учитесь.

#02. Black and White

1. Ты почто животину мучишь? За вертексы ея тягаешь, изверг окаянный, за полигоны дергаешь, тьфу, анафема... Обуянные жаждой творчества немедленно взяли **плагин для Milk Shape 3D** (наиболее популярного и удобного на данный момент редактора моделей), заплагинили куда надо, и понеслись из-под пера моделлеров Покемоны, Телепузики, а за ними роки на хромой собаке. Не знающим основ **3D графики** трогать не советую, остальные отрываются по полной.

2. Новая **пользовательская карта**, называется **Daycare**. Как было справедливо отмечено на одной из буржуйских конференций, «**Mather(Fuck)Care for your creature**» — Care'ить вашу creatur'у придется поистине в экстремальных условиях. Карта являет собой довольно большой остров, на котором расположены четыре полностью отстроенных (включая **Wonder**) деревни, находящиеся в вашем распоряжении. Вам противостоят два поселения и одно существо, плюс к тому имеется одна нейтральная деревня.

3. Небольшая программка **Village Bunter** — своего рода подслушивающее устройство. Используя ее, вы сможете слышать, о чем говорят жители вашей деревни.

#03. Counter-Strike

Принимая из рук коварного **Терминатора** эстафетную CS-полочку, спешу порадовать вас, дорогие читатели, специальным, совершенно безбашенным выпуском **Igramania Weapon Pack**, а также несколькими приятными безделицами, о которых далее.

Igromania Weapon Pack Orange Edition

1. Начнем с малого, а точнее — с **ножа**. Вместо него у нас теперь **вобла** — очень гуманное, надо сказать, оружие. Согласитесь, лучше уж по морде воблой, чем ножом под ребро.

2. Шкурка, а точнее — моделька для **Desert Eagle**. Безымянный **револьвер** очень ковбойского вида.

3. «**Калаш**» заменяем на **M41-A Pulse Rifle** — инопланетная штука, а стреляет не хуже.

4. **Взрывчатка C4** в деревянной упаковке. Рекомендую убегать подальше от места взрыва, ибо занозы в седалище — штука архинеприятная.

5. **Газонокосилка** за номером **5-1** легким движением мышки превращается... превращается газонокасилка... в элегантный **Minigun** — шестиствольный пулемет в лучших традициях **Doom** и **Serious Sam**.

6. Достойная замена для **HE Grenade** — бейсбольный **мячик** с адской начинкой. К сожалению, модель бейсбольной биты найти не удалось, но эта не беда — **вобла** вполне подойдет, благо плоская...

7. И в качестве бонуса — **две свежайшие обаины** для вашего **Рабочего Стола** и **три различных варианта** оформления игрового интерфейса.





РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Alone in the Dark 4
Anachronox
Arcanum (полная версия)
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
Diablo 2: Lord of Destruction
MechCommander 2
Startopia
Z: Steel Soldiers
Противостояние III. Война продолжается
Шерлок Холмс. Возвращение Мориарти

ИГРОВАЯ ЗОНА

Age of Empires II: The Conquerors
Black and White
Counter-Strike
Diablo II
Doom
Emperor: Battle for Dune
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
Gangsters II: Vendetta
Heroes of Might and Magic III
Insane
Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business
Kingpin: Life of Crime
MechWarrior IV: Vengeance
Operation Flashpoint: Cold War Crisis
Quake I, III
Red Alert II
Rune
Serious Sam
StarCraft: Brood War
Startopia
The Sims
Tony Hawk's Pro Skater II
Total Annihilation: Kingdoms
Unreal
Unreal Tournament
Дополнение №01: Мод Xenocide для Doom2
Дополнение №02: Freeware аркада Beer
Дополнение №03: Карта Омерта для Heroes III

Работы читателей "Мании"

1. Mortal Kombat Quest: Episode II
2. Карта Oil Dragons для Warcraft II
3. Карта Vengeance of angels («Месть ангелов») для HoMM3
4. Карта для HoMM3
5. Сейв к Icewind Dale: Heart of Winter

ПАТЧИ

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn
Block&White
Kohan: Immortal Souvereigns
Legends of Might&Magic
Max Payne
The Settlers IV
The Typing of the Dead
Tropico
Operation Flashpoint

ТРЕЙНЕРЫ

Diablo 2: Lord of Destruction
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
Imperium Galactica 2
Max Payne
StarTopia
Summoner

DEATHMATCH

Unreal.Xaos.Ru

Набор карт для Unreal Tournament

Quake

Мод Jailbreak: Prisoners of War

Unreal

Моды Bad News, Bunny Bomber, Rocket Jump Enabler

Подборка скинов

Counter-Strike

Тактическое руководство по de_cbble и de_vegas

Клубные

Финальные демки с Russian Qualifying Event: Quake 3

ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz&Suxx

Скрин-галерея

Вскрытие

Смотрелка pak-файлов: QPed

Железный

Ролик: агония мали

Интернет

Программы дозвона: Advanced Dialer, AlexF Dialer, BOB Connect, E-Type Dialer и Flexible Soft Dialer

Онлайновый ролевик Redmoon Online 265E

Фотообработка: 3DMeNow Lite

КОДекс

Трейнеры к Alone In The Dark 4, Anachronox, Operation Flashpoint и Startopia

МатрицаПлюс

Исходники пробной миссии по статье "Редактор Operation Flashpoint"

Самопал

Создание собственной RPG: RPG-studio 0.2.76, RPG Maker 2k, RTP для RM2k, документы для RPG Maker 2000

Территория

Демо-версия Fruity Loops 3.0

Вне

Advanced Dungeons and Dragons: модуль Test of Samurai

Magic: The Gathering: наборы правил и дек-листы колод-финалисток

Warhammer: конвертация Dogs of War

"Эпоха битв": информация по новым наборам

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Magic Trainer Creator
Magic Suitcase
Desktop Games
English Words
Эмулятор Интернета
Гадания
Перекодировщик URL
Visual Basic 6
Плагины для Winamp
Обновления для DLH

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

[illegible]
[illegible]
[illegible] "Игромания",

(с)

И не забудьте посмотреть **пришедшие на конкурс карты**, которые можно найти в соответствующем разделе CD.

#04. Diablo II

1. **D2++ Mod** — небольшая модификация, не вносящая существенных изменений в игровой процесс, но добавляющая довольно много новых **unique**-предметов, несколько новых сетов, новые типы **potions**, а также дополнительные префиксы и суффиксы (а также корни и окончания), определяющие магические свойства предметов.

2. Десяток высокоуровневых (30-80) героев на любой вкус, от **варвара** до **некромансера**.

Читатели! Дорогие вы наши! Можете начинать присылать своих героев для уже вышедшего **Lord of Destruction**. Мы их очень ждем.

#05. Doom

Doom Bot — один из лучших в мире ботов для **Doom** (если не самый лучший). Сделан, между прочим, в России. Помимо самого бота, устанавливается патч, открывающий массу дополнительных настроек игры.

#06. Emperor: Battle for Dune

Westwood всегда славилась своим умением делать не только отличные игры, но и потрясающие темы для Windows по их мотивам. Вспомните хотя бы темки по **Red Alert 2** и **Tiberion Sun**, которые мы выкладывали в начале этого года... И вот но приловких появился очередной стратегический шедевр, а в Сети — **новая тема**. Забирайте. В комплекте, как всегда, обои, иконки, звуки, курсоры и скринсейвер.

#07. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

1. После выхода редактора (который устанавливается вместе с последним патчем) в Сети стали регулярно появляться дополнительные карты. Как синглевые миссии, так и плацдармы для сетевых побоищ. Итак, сегодня у нас много интересного.

Evil Dead — небольшой городок, сильно смахивающий на **Necropolis** из первого «Фолло». Две группировки зомби — «хорошие» и «плохие», несколько простых квестов типа такого: отобрать у предводителя одной группировки книгу и отнести ее предводителю другой группировки. Дизайн очень даже неплох, если не обращать внимания на слабоватое освещение.

RAID — миссия, предлагающая вам в одиночку освободить мирный городок от захвативших его рейнджеров. Минимум разговоров, максимум насилия.



Big in Japan — мультиплеерная карта для 6 игроков, уже заслужившая самые лестные отзывы забугорных обозревателей. Представляет собой **японский квартал** во всей его красе... Якудза, суши, ятаганы, покемоны плюс бордель и грандиозных размеров склад пустых ящиков.

Carmageddon — еще одна **дефматчевая** карта. Название говорит само за себя — небольшой уровень густо заполнен транспортом. Если бы не убогий дизайн, мог бы получиться хит...

Claustrophobia — шутка юмора. Небольшой подвал с претензиями на лабиринт. Как ни странно, дефматч на этой карте очень даже неплох и может быть охарактеризован как МЯСО!

2. HatsalZa's Partait Pack — если вам кажется, что образ веселых растоманов, изображенных внизу экрана, никак не соответствует образу сурового паладина Братства Стали, вам, возможно, пригодится этот набор портретов. Тут и **Элиен** с **Предатором**, и **Рембо** с **Терминатором**, и **Морфеус** с **Тринити**, плюс ко всему несколько просто зверских рож.

3. Black Powder Mod — заменяет многие орудия ближнего боя на **мечи**, топоры, кинжалы и прочие фэнтезийные радости.

4. APOC Weapon Mod — не слишком значительно изменяет параметры оружия в сторону повышения реалистичности. Так, например, увеличивает убойную силу Desert Eagle, добавляет три режима стрельбы для H&K MP5 и снайперской винтовки.

#08. Gangsters II: Vendetta

Эту игру можно отнести к группе потенциально неинтересных для «Игровой Зоны» продуктов. Виной тому закрытая архитектура, отсутствие редакторов и утилит и не слишком высокая популярность игры. Тем не менее, кое-что мы выложим.

1. Скин для Winamp, весьма нестандартного вида, но на удивление удобный и гармоничный.

2. Шесть очень **стильных обоин**. Нарисованы они весьма грамотно, даже оставлены пустые места для значков. Особенно хороши две — «Скелет в шкафу» и «Семейный завтрак».

#09. Heroes of Might and Magic III

1. Две компании — The Sisters of Serenity Dale (3 сценария) и Asylum (8 XL карт)

2. Сценарии American Hell, Fabled City и Four Islands.

Также рекомендую обратить внимание на подборку сценариев, ***присланных нашими читателями***. Там есть небезынтересные экземпляры.

#10. Insane

1. В *прошлом номере «Мании»* мы внедрили в игру три новых точки, каждая — со своей уникальной физикой поведения. Увы, за месяц фанаты не успели сотворить ничего нового, коллекция карт не пополнилась. Зато в Сети появилась **новая «шкурка» для джипа**. От всех прочих ее отличает детальнейшая прорисовка. Не покривив душой, скажем, что данный скин качественнее любого внутриигрового.

2. IDF Exploder — удобный редактор ресурсов игры Insane. Позволяет распаковывать архивные файлы, содержащие все текстуры и музыку, что дает возможность создавать самодельные «шкурки» для сетевой/одиночной игры.

3. Статья **« Красота бездорожья: Создание шкурок для Insane»**, опубликованная в 4-м номере **«Мании»** за 2001 год, позволит разобраться, как успешно «натянуть шкурку» на джип.

#11. Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business

Две кампании — Firepower и Tank Attack. Подробности — на компакте.

#12. Kingpin: Life of Crime

Продолжается розбой на улицах виртуального города. Предлагаем вам поучаствовать в разборках на сингловой карте Law Of The West. Дикий Запад, ковбои с кольтами и вы — бравый полицейский с бляхой на груди.

#13. MechWarrior IV: Vengeance

Парочка **свежих карт**. Теперь воевать предстоит в песках и в горах.

#14. Operation Flashpoint: Cold War Crisis

1. Сразу целых 20 (двадцать) дополнительных **миссий**. От сложнейших тактических задач до простого развеселого мочилова в духе Counter-Strike.

3. Исходники **всех** официальных миссий для просмотра в редакторе и обучения принципом профессионального редактирования.

2. Nullsoft Vorbis Decoder — плагин для Winamp, позволяющий прослушивать звуки в формате ogg, использующиеся в игре.

3. Back Dat Ass — утилита, по совести сказать, довольно читерского толка, позво-

ляет сохраиять игру в любое время и любое количество раз.

#15. Quake

Quake

1. Подарок всем фанатом к пятилетию бессмертнай игры от самого **Джона Ромеро**: незоконченный шедевр — карта **e2m10**. Так изначальна должна была выглядеть **e2m6**, но нз-за сложной архитектуры ее размер превышал допустимые па тем временам нормы, и карта была переделана. То, что мы видим на **e2m10**, — первоначальный вариант, и он, надо сказать, значительно красивее фнннального. Кроме **bsp**-шника в архив входит **map**-файл, который можно открыть в любом редакторе уровией, дабы посмотреть, оценить, восхититься и поучиться у мастера

2. Пять совершенно потрясающих карт — четыре дефматчевых и одно однапользавательская. Называются **Eternal Love, Ferrum, Koohoo, Scrap Metal, Solarloll**.

Quake III: Arena



1. Карта **Climbing Up The Walls** — один из лучших образцов техногеннаго дизайна без всякой примеси опостылевшей псевдокиберготики. Мерцающие терминалы, пучки проводов под потолком, хромированные стены и зеркальные полы, а кое-где и подвалы, заполненные кислотным тумаиом. Компонию ей составляет крашечная карта **Gradual Panic** и очень профессионально сделанная **Simetrik**

2. Несколько **скинов для Winamp**, и не каких-нибудь, а очень качественных.

#16. Red Alert II

1. Официальные **deathmatch/skirmish/singleplayer** карты больше не производятся, так что придется вам, дорогие чнтатели, взяться за создание собственных карт (которые вы потом обязательно пришлете нам). В этом вам поможет новая версия **редактора Final Alert**

2. Довольно замысловатая миссня с незамысловатым названием **Jackie** — коварные русские похитили Таню и используют ее в качестве подопытного кролика. На помощь Танюше укозом президента отправляется некто **Jackie**. Под вашим чутким руководством этот настоящий ковбой в одиночку пробирается в осожденный город, дабы утащить Танюху прямо с операционного стола из-под острого скальпеля доблестного советского хирурга... **Thief** и **Commandos** идут курить!

5. Миссия **Radar Rampage** — довольно стандартная, если бы не одно "но"... противник глушит все радары, так что играть придется вслепую.

4. **SEALS** — небольшая компония за союзников. Изображает штурм советской базы в несколько приемов. Включает модифицированный **rules.ini**.

#17. Rune

1. Карты **DM-Lichtenstein** и **DM-Inner Tangle**

3. Скины **Blood Killer** — Дед Мороз в ярости, **Fruity Dude** — клоун в гавайской рубашке и **Hellbound** — Сотона в аду.

#18. Serious Sam

«Сэм» взошел на плато своей популярности. Сформировался обширный круг фонатов, которых мясом не кормн, но дай биомеханоидов по египетским просторам погонять. Их стараниями к нашим берегам приближается флот в составе более чем десяти однапользовательских конверсий. Тогда как многопользовательские уже появляются чнслом до трех в месяц. Ну а мишура вроде DM-карт выходит с регулярностью пулеметных выстрелов. Что ни день, то новая карта. Особенно радуют кооперативные творения. Те, что предназначены для прохождения однhм игроком. Ведь что стоит сделать число товарищей по оружию равным нулю и насладиться урагонным синглом. Вдвойне радует тот факт, что кооперотивные миссии — как на подбор: ни единого сорняка, все отборные корнеплоды. В некоторых еще и задумка такая, что на голову опережает те идеи, которыми сами авторы успели нашпиговать свое детище. Предлогоем вашему вниманию подборку наиболее примечательного «хоба» ушедшего месяца.

1. Немало было FPS, в которых единичкой выступал мощный тесак-коммондос. Холодное оружие морской пехоты пользуется непреходящей популярностью у всех разработчиков компьютерных игр. Но вряд ли вам удастся найти игру, в которой клинком можно было бы орудовать с той же эффективностью, что и в «Сэме». Один взмах — и толпа бехедедов разлетается во все стороны. Еще взмах — и вот уже вы взмываете в небеса, отброшенные рогами бычары.

Это называется баланс. А он в SS присутствует. Всем поклонником фехтования мы предлагаем ознакомиться с новой моделью лезвия



Элегантный банан. Да еще и убойная сила нарощена. Укол — сраженный желтым фаллическим символом скелетон валится, звеня костями, на мостовую. Танцуют все!

2. Из новоиспеченных многопользовательских карт нашего внимания удостоилась только одна. Не потому, что все остальные плохие, а потому, что эта слишком хорошо. **Serious Bowl (DM)**. Огромный Колизей, в стенах которого имеются многочисленные проходы. Можно биться на арене, а можно углубиться в темные недра подвалов и подстеречь противника в одном из переходов. Но качественный дизайн — это только половина успеха доннай карты. Вторая половина — очень красивое текстурирование. Небольшим числом тайлов автор умудрился так раскрасить карту, что прямо-таки глаз не оторвать. И не расстраивайтесь, что на компакте лежит только одна DM-карта: все места под них отъел неожиданно вышедший мод. На следующем диске мы наверстаем упущенное.

3. Как всегда, отдельными пунктами расскажем о помещенных на компакте картах для кооперативной игры. Первая из них — **Crazy Now (Syngle&Cooperative)**. Зарубежный товарищ по прозвищу **Bond** в очередной раз решил потрепать нервишки всем поклонника настоящего зверского месилова. От арены к арене, от комнаты к комнате. Монстры респавнятся каждые несколько секунд, на расстановку их уходят лишь несколько секунд... но расстовлены они не абы как... При приложении должного количества смекалки можно выносить всех без излишних усилий. Вот только смекалки катастрофически не хватает даже «стариком шотгоно». И уже постфактум обнаруживаешь, что можно-то было пройти комнату намного проще, стоило только немного подумать. Несколько элегантных решений с размерами монстров только подливают масла в огонь. Рептилоид, голова которого теряется где-то в облаках...

4. **Duum (Cooperative)** — просто добротный уровень для любителей пощекотать себе нервы. Множество узких переходов, из которых неожиданной толпой вываливаются монстряки. При этом все логично и без излишеств.

5. **Final Fight (Cooperative)** — однапользовательская разработка популярной многопользовательской карты Sam's Club. Теперь вам представляется уникальная возможность поговорить по душам с десятком-другим биомеханоидов, которые заняли выгодные кемперские позиции и монотонно постреливают в вас из рокетаметов. А уж когда с небо посыплются эскадрильи гарпий, мало не покажется никому.

6. **Mission Of Mayhem (Cooperative)** — пожалуй, лучшая кооперативная карта из всех имеющихся в наличии. Маленький шедевр большой игры. Представьте себе уровень, элегантно разбитый на две обширные территории. На одной вам противостоят монстры-гиганты. Быки, превышающие в холке пять Сэмовых ростов, гарпии-гигантки, способные растоптать Стоуна. А вторая часть уровня — Гулливер в стране лилипутов. Вернее, Сэм в стране лилипутов. Миниатюрные бычки. Карликовые биомеханоиды. Они вертятся под ногами, мельтешат. Большого труда стоит нацелить в этих крох оружие: они никак не хотят попадать в перекрестие прицела. Зато сами палят с исправной точностью. И все это на территории миниатюр-

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.. (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www. 1c.r

НЬЮ-ЙОРК. НАД СЕКРЕТНЫМ АГЕНТОМ НАВИСЛА ОПАСНОСТЬ. И ОТСТУПАТЬ ЕМУ НЕКУДА!

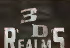
MAX PAYNE™



















ЖДИТЕ В АВГУСТЕ

нага Нью-Йорка. Почувствуйте себя Кинг-Конгом. Или, на худой конец, Годзиллой.

7. TEMPEST Training Module (SP) — психоделическая разработка. Иначе и не назовешь! Огромный столб, подпирающий небеса. И вокруг него в облака ведет спиральная лестница. Вот только понятия верх-низ отсутствуют как класс. Как бы вы ни стояли, хоть вверх ногами, падать не придется. Автор вдоволь поиздевался над нашим вестибулярным аппаратом. Последний настоятельно сигнализирует о своей непричастности, но мозг отказывается верить. Играть и еще раз играть, хотя бы ради того, чтобы понять, какие вещи можно проделывать с играми при наличии воображения.

#19. StarCraft: Brood War



1. Пяток ничем не примечательных, но хорошо продуманных **skirmish/multiplayer карт**: Remote Outpost, Rivary, Showdown, Snow Bound и Winter Conquest.

2. Утилита **SCM2JPG** — позволяет сделать **изображение всей карты** с высоты полета бэттлкруизера, даже не запуская игру.

3. Таблица для **Microsoft Excel** с полнейшими характеристиками всех построек и юнитов StarCraft и Brood War.

4. Фирменный старкрафтовский **шрифт** в формате True Type.

#20. Startopia

Только что появившийся **редактор уровней** в комплекте с **плагином** для 3D Max.

#21. The Sims



Множество самых разнообразных **предметов** домашнего обихода: полки для гаража, плетеная мебель, автомобили, книжные полки, тумбочки и балалайки, а также мечта идиота — **золотой унитаз** — и хит сезона — **валенки**! Плюс ко всему — набор очень симпатичных **окошек** самых различных стилей: от зарешеченных тюремных до витражей. А в виде бонуса всего за $499.9 вы можете установить около входа **модель охранника** в натуральную величину.

#22. Tony Hawk's Pro Skater II

Десяток новых **парков**, вернее сказать — **трасс**. Теперь вы можете в полной мере показать свое мастерство на военной базе, электростанции, стройке, складе радиоактивных отходов и в метро.

#23. Total Annihilation: Kingdoms

Cavedog умела длительное время поддерживать интерес к своим продуктом благодаря громотной политике в отношении различных дополнений. По-моему, ни одна компания не выкладывала в Сеть с такой завидной регулярностью дополнительные карты и юниты.

1. Два официальных сборника **multiplayer/skirmish карт** профессионального уровня. В первом, Kingdoms Celebrates Thanksgiving, всего две карты, зато во втором, Notable Architecture of Darien, целых семь. Плюс шесть отборных уровней, созданных фанатами игры.

2. Все когда-либо выходившие дополнительные юниты: Lighthouse, Spirit Wolf, Kamikadze Rat и Rolling Thunder Tower.

3. Утилита **Unit Stats**, предназначенная для детального просмотра характеристик всех юнитов вне игры.



#24. Unreal

Совершенно незаслуженно мы забыли про старичка **Unreal**. Ведь для него тоже делаются **карты** (не только DM, но и для полноценной одиночной игры, со своим сюжетом), причем очень активно. Согласитесь, ведь расправиться с ордой Скорорджей или, скажем, пустить ракету промеж глаз Титану немного приятнее, нежели гонять по пустой арене одинаковых ботов из UT. Всем, кто со мной согласен, настоятельно рекомендую посмотреть одну такую карту — **Gate 2**. Потрясающий сюжет, граматный дизайн, ничем не уступающий дизайну оригинальных игровых уровней, а в чем-то даже превосходящий его. Есть, правда, там одно каверзное местечко... Внимательно изучите имеющиеся на компакте скриншоты, прежде чем приступать к прохождению.

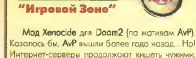
#25. Unreal Tournament

1. Как обычно, три карты, одна другой краше: The Whorer, Inner Tangle и Anochronism DM.

2. Мутатор **Zoom Insta Gib** — поистине гениальная примочка для моего и без того любимого мода. Всего-то добавляет к большой Insta Gib'овской пушке **оптический прицел**, всего-то... А сколько радости!



3. Мутатор **Expert UT** — вносит в процесс игры множество тонких, но в массе своей довольно ощутимых изменений. Так, например, при респовне вам сразу дают **100 пунктов брони**, ни одна пушка теперь не может убить с одного выстрела, **ракетница** стреляет чаще, но не может выпускать по несколько ракет за один раз, а **редимер** вообще уничтожен как класс. Для желающих есть возможность активизировать **Grapping Hook** — прямо как в кваковском CTF.

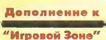


Дополнение к "Игровой Зоне" №01

Мод Xenocide для Doom2 (по мотивам AvP). Казалось бы, AvP вышли более года назад... Но! Интернет-серверы продолжают кишеть чужими, атакующими десантников, а хищники все так же



метко наводят свои плечевые орудия в блестящие черепа инопланетных бестий. И хотя поток DM-корт несколько иссяк, до и скинов выходит все меньше и меньше, фанаты продолжают творить. Группа ребят из солнечного забугорья, собравшись с мыслями, произвела на свет **тотальную конверсию** старины Doom — **Xenocide**. Правильно догадались. В роли главных противников — милашки «элиены» во всех стадиях развития. От личинки до матки. Хватайте автомат звездной пехоты (оружие полностью изменено) — и вперед. И пускай вас не смущает тот факт, что твари прут изо всех щелей. На каждую щель у нас найдется по гранате, на каждую дырочку — по фугасу.



Дополнение к "Игровой Зоне" №02

Freeware аркада с незамысловатым названием **Beer** — в своем роде **симулятор бармена**, требующий ловкости рук и молниеносной реакции. К стойке время от времени подходят клиенты, каждому из которых нужно своевременно отправить кружку пива. Некоторые клиенты выпивают по одной кружке. Другие — по несколько. За розбитые кружки и необслуженных посетителей дают штрафные очки, постепенно нарастает скорость игры и все больше прибывает клиентов.

Графика очень симпатичная, рисованная, прямо как в старых квестах. Управление, к сожалению, только с клавиатуры.

Дополнение к "Игровой Зоне" №03



Подарок как для фанатов Heroes III (для них же карта), так и для любителей **JA2** — карта Омерта.

Работы наших читателей

1. **Mortal Kombat Quest: Episode II** — оригинальная разработка нашего читателя **Snipemeo**. Текстовый квест по мотивам серии игр **Mortal Kombat**. «Куан Чи, бродячий волшебник, способный путешествовать по разным мирам и измерениям, узнал о страданиях Шиннока в Небытии под гнетом тамошнего владыки Люцифера. Он заключил с Шинноком сделку: за помощь в уничтожении Люцифера и победе Шиннока из Небытия Куан Чи получит власть, когда Шиннок окончательно покинет Небытие». Внимание: игра содержит ***ненормативную лексику***. Редакция не несет ответственности за содержание текста данного игрового продукта. И предупреждает: если вы не уверены в своей психической устойчивости и переносимости экстремальных проявлений «великого русского», то лучше не запускайте данную игру на своем компьютере.

2. Карта **Oil Dragons** для **Warcraft II** от **dEEp_dArik** — в центре карты есть золотой рудник (200000) на острове, кто им владеет, тот и рулит. Но помните, что для производства драконов нужна нефть. Суть названия раскроется, как только вам удастся возвести **Гнездо Дракона**.

3. Карта **Vengeance of angels** («**Месть ангелов**») для **HoMM3** от **II-Uho** — двухуровневая карта приятного наполнения. Сюжет — на русском.

4. Карта для **HoMM3** от **Федора Рязанова** — предельно простая карта (увы, не слишком удачная, но посмотреть можно) с «мудреным» сюжетом.

5. Предлагаем вашему вниманию присланный нашим читателем **Иль-Ухо** сейв к **Icewind Dale: Heart of Winter** с полностью укомплектованной партией, состоящей из героев **30-го уровня**.

ДЕМОБЛОК

Составитель "Демоблока" — Святослав Торик (torick@igromania.ru)

Демо-версии

В этом номере на компакт-диске вы найдете: **Bikez II**, **AxySnake**, **Kombat Kars** и **Hateful Chris**, а также, возможно, *Project Eden*, *Hateful Chris* и *Conquest: Frontier Wars*.

Патчи

Внимание! Подробное описание каждого патча вы сможете прочесть на компакт-диске.

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn
Версия: Patch. ***Рейтинг:*** 4 балла
Black&White
Версия: 1.100. ***Рейтинг:*** 5 баллов
Kohan: Immortal Sovereigns
Версия: 1.1.0. ***Рейтинг:*** 3 балла
Legends of Might&Magic
Версия: 1.1. ***Рейтинг:*** 5 баллов
Max Payne
Версия: 1.01. ***Рейтинг:*** 4 балла
The Settlers IV
Версия: 1.10.908 . ***Рейтинг:*** 4 балла
The Typing of the Dead
Версия: Patch. ***Рейтинг:*** 1 балл
Tropico
Версия: 1.03. ***Рейтинг:*** 3 балла
Operation Flashpoint
Версия: 1.10. ***Рейтинг:*** 4 балла

Рейтинги патчей

__Единица__ — бессмысленный патч, который совершенно не нужен (такие у нас вы увидите редко), __двойка__ — патч имеет узкую направленность либо крайне малополезен; __тройка__ — ряд исправлений средней степени критичности, ставить по желанию, __четверка__ — важнейшие доработки, совершенно необходимо вашу игру с ним познакомить; __пятерка__ — помимо исправлений патч добавляет нечто полезное (например, новую кампанию). Учитывается также соотношение объема патча и его полезности. Плюс заметьте, что по отношению к качеству игры самые хорошие патчи — с рейтингом единица (когда править почти нечего — это хорошо) и пятерка (бесплатные бонусы — это всегда классно!).

Трейнеры

Общее для всех трейнеров: запустите игру, выйдите на какой-нибудь уровень, после чего нажмите Alt+Tab, запустите трейнер и действуйте по обстоятельствам.

Diablo 2: Lord of Destruction — редактор персонажей в сохраненках от адд-она к Diablo 2.

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel — редактор сохраненок к упомянутой в заголовке игре. Редактирует файлы *.SAV.

Imperium Galactica 2 — трейнер, дающий кругленькую сумму денег ($100000000), 10000 населения и включающий режим отладки.

Max Payne — сохраненка на финальном уровне (там надо всего лишь подстрелить металлическую башню). Открывает также два дополнительных уровня.

StarTopia — файлы, которые следует положить в директорию с игрой. Тогда вы получите по 9 999 999 единиц энергии на каждом уровне.

Summoner — трейнер с двумя опциями: неубиваемость и бесконечные спелл-поинты.

DEATHMATCH

UNREAL.XAOS.RU

Наше сотрудничество с Unreal.Xaos.Ru успешным образом продолжается, и на ваш суд выставляется очередная серия карт для Unreal Tournament, снабженных профессиональными рецензиями от сотрудников сайта. Подробности — на компакт-диске.



Unreal.Xaos.Ru — отечественный сайт, посвященный играм на уникальном движке UnrealEngine. Здесь вы найдете профессиональные туториалы для обучения основам редактора уровней UnrealED, много интересных статей, большой выбор новейших дополнительных уровней для Unreal Tournament, а также и многое другое — обои для робочего стола, адреса игровых серверов в Интернете, свежие новости, дополнительные уровни, последние модификации, скины, модели и так далее. Адрес сайта: http://unreal.xaos.ru.

Quake III: Arena

Моды

Jailbreak: Prisoners of War — микширование модов Prisoners of War и Jailbreak. Две команды играют на специальной карте с "тюрьмами", куда попадают застреленные игроки. Если вся ваша команда оказывается за решеткой, вы проигрываете. Коллег по команде можно из тюрем освободить, отыскав на карте специальную кнопку и нажав ее. Значит, пока на свободе находится хоть один игрок из команды, есть надежда на победу.

Из особенностей: исключительно тупые боты. Значит, на одном компьютере не поиграть.

Unreal Tournament

Моды

Bad News — на месте убитых игроков возникают проапгрейженные монстры из Unreal и пытаются наказать убийцу. Крутизна появляющегося монстра зависит от рейтинга игрока на момент гибели. Скажем, за бойца со статусом *Godlike* будет мстить сам *Warlord*! Смельчаку, завалившему какого-нибудь монстра, полагается награда в виде нескольких фрагов — в зависимости от крутизны зверюшки. Игра идет крайне напряженная и интересная; рекомендуем.

Bunny Bomber — *Flak Cannon* заменяется на известное лишь в узких кругах оружие *Bunny Launcher*. Которое выстреливает, пардон, кроликов, у которых из *того самого места* торчит динамитная шашка. Кролик в панике скачет по уровню, норовя догнать какого-нибудь человечка и взорваться вместе с ним. Оборвать жизнь кролика можно и до того — с помощью альтернативного огня. В общем, все довольны и счастливы. Кроликов и гринписовцев в расчет не берем.

Rocket Jump Enabler — все очень просто: теперь в UT можно делать рокет-джамп. Шесть ракет себе под ноги — и можно запрыгнуть на любое препятствие, выпрыгнуть из любой ловушки, в конце концов, просто покрасоваться. Высота прыжка, как и получаемые повреждения, — величины настраиваемые. При желании можно скакать, как саранча, даже не заботясь о сборе аптечек. А можно наоборот — подпрыгивать, как дряхлый дед, и умирать от одной ракеты.

Скины

Коллекционером скинов посвящается. Простым игрокам также посвящается. Это для затравки: четыре скин-пака и подборка занимательных скинов для модели *WarCow*. Желающих продолжить — милости просим в Deathmatch, раздел UT-новостей. Там есть вожделенная ссылка на коллекцию в восемь сотен скинов.

Counter-Strike

Как обычно, подборка скринов, иллюстрирующих тактическое руководство Дениса Гурова. На этот раз разбору подверглись карты de_cbble и de_vegas.

Клубные новости

Финальные демки с Russian Qualifying Event — своего рода отборочного тура, победители которого поехали в Лондон на ELSA CPL European Championships. В этот раз вы сможете посмотреть поединки в Quake 3, в частности, как первый состав команды c58 выиграл в *Q3 Teamplay* у второго. Но следующем компакте вы сможете увидеть продолжение. демки, записанные в Counter-Strike (сейчас они, презрев наше горячее желание, на компакт не поместились)

ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz&Suxx

Наша скрин-галерея картинок из собранных в разделе игр идет, как обычно, на компакт. Можете полюбоваться, так сказать, непосредственно, не имея преграды в виде типографской краски.

Вскрытие

Статья "Вскрытие Half-Life: Blue Shift"

QPed — программа для просмотра *.pak-файлов для игр на движке Quake и Quake 2 (в частности — Half-Life).

Интернет

Статья "Позвони мне, позвони..."

Предлагаем вашему вниманию пять наиболее продвинутых «звонилок». Пусть ваш вход в Интернет будет безоблачным: Advanced Dialer, AlexF Dialer, BOB Connect, E-Type Dialer и Flexible Soft Dialer.

Статья "Бесконечная история Redmoon"

Redmoon Online 265E — онлайновый ролевик в лучших традициях Ultima Online и Diablo, сдобренный налетом Fallout и толстым слоем аниме (Final Fantasy). Обладает отличной графикой и увлекательным сюжетом (2 года реального времени!). А главное — совершенно не требует оплаты! Возможностей — море. Эта настоящая жизнь, пусть и немного условная.

Интересное в Сети

Программа 3DMeNow Lite позволит вам самую обычную плоскую фотографию перевести в трехмерное виртуальное изображение практически живой головы. Утилита bioPlayer позволит просматривать «черепушку», ну а подборка уже готовых моделек наглядно продемонстрирует, как нужно делать настоящие шедевры трехмерных «чайников».

Железный цех

Статья "Intel QX3 Computer Microscope"

Ролик, на котором запечатлена огонная моли, неудачно пролетавшей мимо нашего вебмастера в период написания Дядей Федором статьи, название которое приведено выше. Агонию изучали и протоколировали с помощью микроскопа Intel QX3 Computer Microscope.

КОДекс

Предлагаем вашему вниманию трейнеры к таким популярным играм, как Alone in The Dark 4, Anachronox, Operation Flashpoint и Startopia.

Матрица Плюс

Статья "Редактор Operation Flashpoint"

Исходники пробной миссии, описанной в статье

Самопал

RPG-studio 0.2.76 — претенциозный пакет быстрого создания RPG игры. Хоть проект и находится в состоянии разработки, кое-что показать он уже способен.

RPG Maker 2k — утилита позволяет с легкостью создавать собственные RPG методом редактирования карт, добавления на них персонажей и описания всех переключателей. Есть возможность подключать собственные наборы тайлов и

персонажей, нарисованных в формате PNG.

RTP для RM2k — необходимая библиотека графики, музыки и звуков для RPG Maker 2000

Документы для RPG Maker 2000 — несколько полезных документов по работе с RPG Maker 2000.

Территория разлома

Статья «Работа с Fruity Loops 3»

Демо-версия Fruity Loops 3.0, в которой недоступны некоторые функции и нет возможности сохранения композиции в .wav. А также статья по трекерам, опубликованная в *12 номере «Мании» за 2000 год*

Вне компьютера

Advanced Dungeons and Dragons

Мы продолжаем публикацию модулей из вселенной Forgotten Realms — Kara-Tur (The Eastern Realms). Это место овеяно земными восточными традициями, культурой, народами, единоборствами. Естественно, что все дисциплины и характеристики "восточных" героев описываются соответствующими способами. В этот раз вы найдете на компакте модуль Test of Samurai.

Вы начинаете в древнем монастыре, где вас обучали восточным единоборствам. Пройдя нелегкий путь, вы должны найти таинственное место Ки, где творится что-то странное... Test of Samurai продолжает сюжет модуля Ronin Challenge, выложенного на прошлом номере.

Magic: The Gathering

В блоке по Magic: The Gathering вы обнаружите наборы правил и дек-листы колод-финалистов проходящих серьезных турниров. Вообще-то в мире "Магии" пока еще (на момент подготовки номера) летнее затишье, так что и порадовать вас, по большому счету, особо нечем. На уже в следующем номере ждите много нового.

Warhammer

Начав публикацию статей по Warhammer, мы вместе с тем привлекаем к делу мощности компакта. Как известно, для Warhammer пятой редакции существовала книжка Dogs of War, содержавшая всю необходимую информацию для создания армии наемников и интересная уже хотя бы тем, что играющий получал возможность конструирования войско из представителей различных рас. То, что мы выкладываем на компакт, это конвертация Dogs of War под формат новейшей шестой редакции Warhammer (кстати, теперь "Псы войны" стали называться Regiments of Reknown). Формат — *.pdf*. В двух файлах содержится вся информация, достаточная для того, чтобы, разжившись фигурками (для тестовых партий можете хоть мелко нарезанные MTG'шные карты использовать, она без разницы), сесть и начать играть. Особенно будет интересно тем, кто прошел компьютерный Warhammer: Dark Omen.

Эпоха битв

По настольной стратегии "Эпоха битв" сейчас появляются различные новые наборы, графическую информацию по которым вы сможете посмотреть на компакте. Там же содержатся и указания, в каких наборах что содержится.

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Конкурс по Counter-Strike

Конкурс по многочисленным просьбам, от которых пухли и дохли наши почтовые ящики, продлен до 15 октября. Радуйтесь. И смотрите новые карты, присланные на конкурс. Играйте, оценивайте, пишите нам о своих впечатлениях... Многие карты — по-настоящему классные. Жюри конкурса уверено, что они будут оценены вами по достоинству, а также выше и ниже.

Wallpaper-Штурм

Объявленный некоторое время назад конкурс "Wallpaper-Штурм" вступил в свою активную фазу развития: смастеренные читателями обои приходят каждый день (а также по утрам, начам и праздникам). Мы выкладываем на компакт первые десятки пришедших обоев. Оценивайте!

Скринтурс №09 на CD

Как обычно: девять картинок, готовых бросить вызов вашим знаниям о компьютерных игрох. Смотрите, вспоминайте, думайте, отгадывайте, присылайте ответы, выигрывайте!

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИнфоБлок

Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция по установке модов и демок для "Deathmatch".

Софтверный набор

(Ведущий раздела: Святослав Торик)

Вполне очевидно, что в первую очередь на компакт идут старые знакомые Magic Trainer Creator и Magic Suitcase. Далее — по списку.

Desktop Games — очень прикольная вещица. Вы выбираете средство уничтожения и начинаете в прямом смысле ломать свой Рабочий Стол!

English Words — программа, созданная для обучения английскому языку. Сделано она на манер теста: есть слово и четыре варианта перевода. Ваша задача — выбрать правильный.

Эмулятор Интернета — если у вас вдруг отключили Интернет, это программка позволит его временно заменить. Но полном серьезе!

Гадания — программа, основанная на трех видах гадания. Гексограммы, кабалистика и сонник. И все это — в одном дистрибутиве.

Перекодировщик URL — утилита, которая автоматически перекодировывает линк, набранный в русской раскладке. Например, цццшшпкщцьфтшфюкг переделывает в www.igromania.ru.

Visual Basic 6 — необходимые для работы многих приложений файлы динамических библиотек Visual Basic.

Плагины для Winamp — учитывая небольшое количество софта на данном номере, мы решили собрать подборку из нескольких наиболее полезных плагинов для Winamp.

DivX Codec - кодек, необходимый для проигрывания файлов MPEG-4. Мы выложили его на прошлом компакте, но забыли вам об этом сообщить.

Плюс, как обычно, очередная пачка обновлений для DLH по компьютерным играм.

Более подробное описание программ и утилит смотрите на компакт-диске.

ДРАФТ

В директории /DOCS на компакте в формате .RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или чрезмерно глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится.

Для вашего удобства все разделы на компакте организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "CD-Мании". Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось — разобраться в директориях не составит труда.

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: **Геймер**

Редакторы "Игровой зоны": **Алексей Кравчун и Геймер**. *Составитель "Демоблока" и "Софтверного набора":* ***Святослав Торик.***

Программирование компакт-диска: **Денис Валеев aka Дионис**. *Дизайн оболочки компакт-диска:* **Илья 'J.B.' Галиев**

В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "Игромания". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.

Archangel

Жанр: 3D Action ✱ **Издатель:** Fishtank Interactive ✱ **Разработчик:** Metropolis Software ✱ **Похожесть:** Tomb Raider, Vampire: The Masquerade ✱ **Системные требования:** Не объявлены ✱ **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** Весна/лето 2002 года

Ни с какой библией, священными пылесборниками и вяленой рыбой история "**Архангела**" никак не связана... Ехал себе наш герой, *Майкл Тровински*, хорошей зимней ночью с женой на машине да слушал кантри. Вдруг вспышка света, скрежет металла, толченое стекло сыпется за шиворот — и жизнь пролетает пред глазами вперемешку с густой кровью. А после — тьма да тишина. Сельское ДТП.

Дальше начинается 3D Action от третьего лица (с возможностью переключения на первое) в атмосфере мистических ужасов. Майкл должен пройти через огонь, воду и медные трубы трех эпизодов: технотриллера, инфернального ужаса и киберпанка с элементами фэнтези. Вспоминая **Corky 17**, в предстоящие кошмары верю без труда. Смысл геймплея тривиален — победить в драке. Но сотрудники **Metropolis** очень обижаются, когда их детище сравнивают с **Blade of Darkness** или, чур меня, **Tomb Raider**. Как заметил в своем интервью Марсин Дрюс, *"мы хотим избежать столкновений с ордами злобных существ, массовых атак на игрока. Напротив, игрок должен будет искать альтернативные пути к победе — например, комбинации различных типов оружия, которого мы, уж поверьте, наделаем предостаточно"*. Не вижу ничего особо альтернативного в пути к победе через комбинирование оружия, но Марсин, наверное, держит туза в рукаве. А мне остается лишь добавить, что разработанный в **Metropolis** движок обещает отвечать всем требованиям современной игровой эстетики; а программирование геометрии и полигонной графики взвалено на плечи компании **Soft Image**.

Die Hard: Nakatomi Plaza

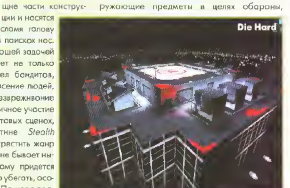
Жанр: 3D Action ✱ **Издатель:** Sierra Studios **Разработчик:** Piranha Games ✱ **Похожесть:** Project IGI, Counter-Strike **Системные требования:** PII 300-330, 64-128Mb ✱ **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** Осень 2001 года

Изначально **Die Hard: Nakatomi Plaza** планировалось как бесплатный add-on к **Half-Life**. Но, заключив контракт с **Fox Interactive**, в **Piranha Games** поменяли движок на *LithTech* и переориентировались на создание полностью автономного продукта. Если предыдущие серии Die Hard — **Trilogy I** и **Trilogy 2** — были далеки от реалистичности, то последняя, напротив, старается вобрать в себя как можно больше деталей оригинального фильма (кто не знает — "**Крепкий орешек**" с Брюсом Уиллисом) и тем самым осложнить и разнообразить нашу единственную жизнь. Битва за эту жизнь происходит в недостроенном сорокаэтажном офисном здании: террористы захватили заложников, заминировали несущие части конструкции и носятся сломя голову в поисках нас. Нашей задачей будет не только отстрел бандитов, но и спасение людей, поиск и обезвреживание бомб, ну и, конечно, личное участие в многочисленных скриптовых сценах, знакомых по кинокартине. *Stealth shooter* — так можно окрестить жанр игры. В офисных зданиях не бывает тычек с оружием, и поэтому придется много прятаться и быстро убегать, особенно на первых порах. По мере продвижения к финалу к зажигалке нашего героя добавятся: H&K MP5, 9-миллиметровая "Beretta" 92S, фонарь и кусочки — не зубами же провода перегрызать. О других "игрушках" создатели пока молчат.

Цель всей игры — убить *Ганса Грабера*, лидера террористов. Впрочем, по сюжету к моменту долгожданной встречи он окажется единственным живым бандитом в здании. Кроме него в темных комнатах и узких коридорах нам встретятся его подручные *Карло, Марк, Генрих* и *Ули*, не считая безымянных головорезов. Освобожденные заложники будут, по возможности, помогать *Джону* (*Джон Мак-*


Die Hard

Клейн — герой Уиллиса в фильме) — как, например, *Пауэл*, который поможет ориентироваться в здании. Террористы будут "откликаться" на шум и выстрелы, использовать окружающие предметы в целях обороны,


Die Hard

при необходимости отступать и даже замечать изменения в интерьере комнат. Кроме того, разработчики собираются задействовать такой нетипичный для шутеров параметр, как "мораль". Это значит, что если вы в прыжке выбьете два headshot'а подряд, оставшиеся террористы, скорее всего, обратятся в бегство. А если прознаете о строгой субординации в их рядах и свалите "офицера", смятение будет полным. Превосходно. Но когда вас зажмут в углу и пистолет заглохнет под шквальным огнем противника, "мораль" начнет работать уже против вас: начнутся промахи, скорость бега снизится, до и враги обнаглеют и нагрянут в полную силу. Другой показатель — "выносливость" — не даст вам бегать и исполнять прыжки в течение трех часов без передышки. Придется, как это ни непривычно, рассчитывать силы.

Итог: проект получается недурен и в плане графики, и с точки зрения достоверности и реалистичности. Директор Piranha Games **Брайн Экман** заметил в интервью: *"Чтобы максимизировать возможности геймплея, мы решили не использовать в игре фактор времени. А отказавшись от нелинейного сценария, мы смогли перенести до 60% содержания фильма в игру!"* То есть обилие архитектурных изысков, тупиковых помещений и фурнитуры — не что иное, как попытка скрыть от нас очевидное: мы бежим по "трубе", как в любом Half-Life. Что, впрочем, недостатком не является. Это, уважаемые, почти что интерактивное кино.

Gorasul: Legacy Of The Dragon

Жанр: RPG * **Издатель:** JoWood Productions
Разработчик: Silver Style Entertainment
Похожесть: Diablo, Baldur's Gate, Icewind Dale * **Системные требования:** PII 300, 64Mb * **Мультиплеер:** Не объявлен
Дата выхода: Сентябрь 2001 года

Ничем не примечательная изометрическая RPG в стиле **Baldur's Gate** была представлена фирмой **JoWood** на **E3**. Рассчитанная на устоявшуюся аудиторию, она отличается от своих предшественников разве что парой хитроумных примочек. Все те же бесконечные битвы с ордами потустороннего зверья, поджидающего на пути выполнения квестов или поисков очередного доспеха. Главный герой — подкидыш с простым русским именем *Розондас*, выхоженный Драконом, был по достижении совершеннолетия зачислен на службу к богам. Перед ним была поставлена задача: борьба с нечистью и чертовщиной, насчитывающей в своем составе более 60 различных представителей. Боги избрали Розондаса своим эмиссаром на земле по очень простой причине: ощущаемое на протяжении многих лет драконье дыханье придало нашему герою нечеловеческие способности и качества — силен и ловок, может напугать на раз, огоньком слегка попыхивает и много чего еще. В его боевом арсенале присутствуют заклинания основных магических направлений числом около сорока. К сожалению, после десятилетнего отдыха в царстве теней бедолажке память отшибло, и он не может вспомнить большинство заклинаний. А служба-то не ждет! Вот и приходится вспоминать забытое в бою, попутно наращивая тривиальные показатели.



Как и раньше, выбираем класс персонажа из ряда предложенных, в ряду этом встречаются личности и вовсе уникальные, вроде *Executioner* (палач, если по-русски. А вы как думали?). Также можно будет выбрать стартовое оружие, о котором чуть подробнее. Ваша палица, пика или меч имеют собственный характер, ряд показателей и свои цели в этом мире. Что-то вроде *Рунного Меча Корума* по **М. Муркоку**. Клинок может оказаться предателем, который против вашей воли неожиданно пронзит горло вашему лучшему другу. Но он питает вас энергией и сам направляет руку, когда силы на исходе. Вот, собственно, и все. Игра будет рассчитана примерно на 50 часов погони за снаряжением, магии, оригинальной музыки и сражений в 800x600.

Hidden & Dangerous 2

Жанр: Combat Simulation * **Издатель:** G.O.D. * **Разработчик:** Illusion Softworks
Похожесть: Hidden & Dangerous, Rainbow Six
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Осень/Зима 2001 года

Вышедший два года назад симулятор боя **Hidden & Dangerous** получил немало оваций и — совершенно заслуженно — встал в один ряд с такими монстрами жанра, как **Rainbow Six** и **SpecOps**. В **Illusion Softworks** решили, что настало время выпустить продолжение.

Как и раньше, действие игры происходит во времена Второй мировой. Главный герой, лейтенант британской разведки (SOE) *Гэри Бристоль*, во главе группы направляется в неприятельский тыл для проведения диверсионных операций. Всего планируется 20 миссий и 9 кампаний, которые будут проходить в странах Западной Европы и Северной Африки. Каждая кампания состоит из нескольких миссий, от выполнения каждой из которых зависят условия всех последующих миссий данной кампании.

Наша диверсионная группа состоит из четырех бойцов. Лидером управляем лично мы, а командование коллегами по отряду осуществляется в тактическом режиме и с помощью активной карты. Из транспорта солдаты смогут использовать военные джипы, танки и даже самолеты (!). К командным миссиям добавится ряд заданий класса *"Одинокий волк"*, в которых главный герой — то бишь мы — будет сражаться, так сказать, соло. Зато в некоторых других миссиях к группе смогут временно присоединиться до шести NPC.



Можно планировать состав группы и пополнять ее, но только в перерывах между миссиями, причем Гэри заменить нельзя. Любой из разведчиков имеет несколько базовых характеристик: физическая сила, меткость, смелость и скорость реакции; а также ряд уникальных навыков: опыт вождения, умение обращаться со взрывчаткой, слесарный талант и т.п. С боевым опытом навыки и характеристики будут расти, но ряд индивидуальных показателей вы изменить не сможете. Став ветеранами, бойцы смогут самостоятельно вести бой: оборонять участок территории, прикрывать вас и друг друга, вести огонь по неживым целям, брать пленных и даже, при необходимости, ломать двери и мебель. А благодаря технологии *Motion Capture* — реалистично двигаться, активно жестикулировать и корчить рожи.

Графический движок игры по имени *LS3D*, если верить скриншотам и елейным увещеваниям западных изданий, творит просто чудеса и переплевывает сам **Flashpoint**. Модели включают в себя до 150000 полигонов — несколько пугающая цифра даже для человека с роско-

вонным воображением. Разные материалы имеют разную ударопрочность и пулестойкость, а само оружие, повинуясь реалистичным законам физики, имеет ограниченный радиус действия — пули летят по параболе и постепенно теряют скорость. Техника и строения подвержены тотальному разрушению. Может, это возрождается Dreamland?

The Druid King

Жанр: RTS ✱ **Издатель:** Не объявлен
Разработчик: Haemimont Games
Похожесть: Tzar: The Burden of the Crown, Warcraft ✱ **Системные требования:** PII-300, 64Mb ✱ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ✱ **Дата выхода:** Зима/весна 2002 года

Создатели «Царя» (Tzar: The Burden of the Crown) готовятся запустить по наезженной колее новую RTS. Мир фэнтези оставлен в стороне, и все взоры устремлены на порабощение Римом варварской Галлии. Обериксов с чудо-отварами не планируется, зато друидов и крупномасштабных побоищ будет предостаточно. Игровой движок позволяет запускать на карту до пяти тысяч юнитов, что, как показал «Царь», может отрицательно сказаться на геймплее: тогда недалекий AI без перерыва посылал войска в "суицидальные атаки", даже не пытаясь подкопить сил. В The Druid King разработчики обещают предоставить скриптовый AI, работающий, так сказать, не хуже человеческого мозга. Сказочники.

Можно будет воевать за обе стороны — Рим и Галлию. Галлы смелые и быстрые, их воины сильны духом, как, впрочем, римляне сильны своим вооружением и дисциплиной. Суммарно у обеих армий около 55 видов солдат, каждый из которых может обучаться. Стоит воину попасть в переделку, он сразу же смекнет, как лучше обращаться со своим снаряжением: скажем, копьеносцы, обучаясь владению щитом, увеличивают навык обороны. А галльская пехота, вооруженная топорами, со временем получает преимущество в рукопашной. Еще в армиях имеется по несколько героев, которых можно поставить начальствовать над частью армии. Они будут сами атаковать, отступать и отдавать приказы к построению. От вида формации зависят боевые показатели войск. Так, например, в "блоке" солдаты вдвое лучше защищаются.

Какое, спросите вы, отношение имеет ко всему этому название игры? Дело в том, что у галлов есть хорошие друзья — друиды, которые своей магией и задают тон всему происходящему, кастуя заклинания различной степени разрушительности или оздоровительности. Со стороны оппонента примерно тем же занимаются римские священники. Вероятно, дабы не скатываться к тривиальной "мане", разработчики решили просто заменить ее на показатель "здоровья". Это означает, что любой римский или галльский колдун должен пожертвовать свою кровь, чтобы скастовать заклинание. Покуда кровь течет из жил, колдовство работает. Как только волшебник закончит ритуал или умрет — его колдовства развеется в эфире.

Еще на дорелизной стадии продукт выглядит морально устаревшим. Замысел можете оценить и сами, я скажу про графику. Пусть фигурки воинов неплохо анимированы, но выглядят они примитивно. Ландшафт трехмерен, но земля покрыта квадратиками текстуры. Несколько улучшает положение необходимость регулярно кормить войска (вроде как должно добавлять интереса) и двукратный zoom. Но зачем нам этот суррогат, когда у нас будут рафинированные Warrior Kings?..

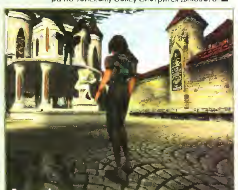
Zanzarah: The Hidden Portal

Жанр: Action/Adventure ✱ **Издатель:** THQ
Разработчик: Funatics Development
Похожесть: Indiana Jones: The Infernal Machine, F.A.K.K. 2 ✱ **Системные требования:** Не объявлены ✱ **Мультиплеер:** Нет
Дата выхода: Весна 2002 года

Бродилка в антураже симпатичного трехмерного фэнтези-мира в сочетании с бескровным магическим мордобоем некоторых его обитателей. Чудесный мирок *Занзара*, о котором идет речь, служащий пристанищем для некогда выселенных с Земли гоблинов и фей, поставлен под угрозу порабощения злом. Единственная надежда на спасение — девушка *Эми* с Земли, носительница тайны перехода между мирами. Путешествуя по Занзаре на своих двоих, она изучает жизнь магических существ, вникает в тайны волшебства, попутно помогая униженным и оскорбленным решать их насущные проблемы. А тут — еще и целый мир предстоит спасти...



Геймплейный акцент сделан скорее на созерцание мира и выполнение несложных квестов, чем на файтинг и акробатику. Приятная архитектура, цветущая там и сям флора, качественные текстуры, радужные лики — глаз радуется. На драку особо не тянет, да и сюжет предусматривает скорее обучение магическим искусствам местных жителей, нежели прямое личное вмешательство. Похоже, что магия будет использоваться куда активнее кулаков — семнадцатилетняя девушка в роли инструктора по тайскому боксу смотрится диковато ■




Чернокнижник



Иван Гусев aka Nemezido
igusev@onego.ru

Call of Cthulhu: Dark Corners Of The Earth

"Чудище не поддавалось описанию. Ни в одном языке нет слов, способных описать его несовместимость с реальным миром, силами природы и гармонией Космоса. Представьте себе, что огромная гора оторвалась от земли и двинулось, спотыкаясь на каждом шагу. Боже! Великий идол, зеленый, липкий ублюдок, родом со звезд, проснулся и заявил о себе. Звезды обошли полный круг и расположились в должном порядке. После тысячелетнего заточения в склепе великий Ктулху вновь был освобожден и жаждал власти на Земле".

Говард Филлипс Лавкрафт, "Зов Ктулху"

ЖАНР: Action/Adventure/RPG

Издатель: Fishtank Interactive — www.fishtankgames.com

Разработчик: Headfirst Productions — www.headfirst.co.uk

Похожесть: Clive Barker's Undying, Nocturne, Alone in the Dark, Resident Evil

Необходимо: Не объявлены

Желательно: Не объявлены

МУЛЬТИПЛЕЕР: Локальная сеть, Интернет

Дата выхода: Начало 2002 г.

В 20-х годах XX века американский писатель Говард Филлипс Лавкрафт, один из основоположников жанра мистической литературы, написал серию рассказов, получивших затем общее название *"Мифы Ктулху"*. Эти рассказы объединяет одна идея: миллионы лет назад, задолго до появления человечества, на Земле жили и правили пришедшие из космоса *Властители Древности*. Потом по неизвестной причине Властители Древности вымерли и ныне покоятся на дне морей и океанов. Однако они не могли уйти навсегда. Их мертвые тела нашептали во сне свои тайны первому человеку, и он создал зловещий культ. Последователи культа ждут нужного расположения звезд на небе, чтобы разбудить великого жреца *Ктулху*, главного Властителя Древности. После этого инопланетные чудовища оживут и вернут себе власть на Земле. Люди забудут о добре и зле, о моралях и законах. Они полюбят вкус крови, и планета превратится в гигантскую бойню.

Здравомыслие — один из главных показателей здоровья вашего персонажа. Если не следить за психикой, то игру можно будет закончить именно так — в петле. Правда, весьма трудно представить, что в применении к компьютерному герою означает "следить за психикой".

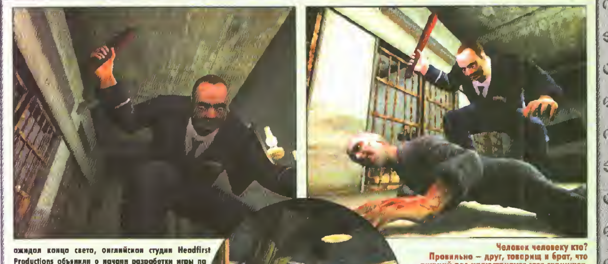
Спрятаться за углом от монстра... А если у них будет обоняние?

В 80-х годах по произведениям Лавкрафта была создана настольная ролевая игра Call of Cthulhu, имевшая большой успех во всему миру и одно время уступавшая в популярности лишь Dungeons & Dragons. В 2000-м, в самый разгар эсхатологических настроений, когда каждый второй сумасшедший со дня на день

Неудачник Лавкрафт

Американский писатель-мистик Говард Филлипс Лавкрафт справедливо называл себя неудачником. Он был им до мозга костей. При жизни Лавкрафт не опубликовал ни одной книги, перебивался гонорарами за розовые, случайные публикации и, как сам признавал, "был решительно не в состоянии чем-то заниматься систематически, а уж делами тем более". Во время "Великой депрессии" его пугающие, иррациональные произведения, рассказывающие об освободившихся потусторонних силах, чудовищах древних цивилизаций, затерянных городах, каннибалистских оргиях не нашли своего читателя. О славе и признании Лавкрафт мог только мечтать — только его знали только в родном городе Провиденс. В 1937 году, в возрасте 47 лет от роду, он умер от рака, а потом — началась мистерия.

Пришло время Лавкрафта. Один за другим по всему миру вышло множество сборников его рассказов, в момент ставших бестселлерами. Критики поставили Лавкрафта в один ряд с Эдгаром По, произведя в ранг культового автора. Большинство писателей-мистиков нашего времени (в том числе Дин Кунц и Стивен Кинг) признают, что весьма подвержены влиянию творчества Лавкрафта.



ожидал конца света, английская студия Headfirst Productions объявили о начале разработки игры по мотивам рассказов Лавкрафта – Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Самой страшной игры из всех когда-либо создававшихся...

Человек человеку кто? Правильно – друг, товарищ и брат, что лишний раз иллюстрирует этот скриншот.

Ктулху зовет!

Итак, на дворе — 1920-й год. Обычного частного детектива *Джека Уолтерса* нанимают расследовать пропажу такого же обычного клерка из магазина. Уолтерс берется за дело... и начинается необычное. В ходе расследования он узнает о Ктулху и запутывается в паутине древних мифов. Его начинают мучить ужасные сны и преследовать таинственные воспоминания...

При старте игроку будет позволено сформировать личность детектива Уолтерса, определив его силу, проворство, здравомыслие, способность к магии, умение водить машину и познания в области мифов. Нетрадиционный, мягко говоря, показатель здравомыслия играет в Call of Cthulhu немаловажную роль. Постоянные столкновения с необъяснимыми явлениями и ужасными монстрами будут негативно действовать на психику Уолтерса, так что если сделать его чересчур впечатлительным, то он может и спятить где-нибудь к середине игры. Основные показатели можно развивать, повышая уровень способностей главгероя. В этом, собственно, и заключаются обещанные элементы RPG.

Подобно **Nocturne**, Call of Cthulhu состоит из шести эпизодов, действие которых разворачивается в разных местах. Первый из них проходит в Инсмуте, прОклятом рыбацком поселке; потом Уолтерс отправится в Египет, а уж где игра закончится, пока невозможно даже предположить. Разработчики обмолвились, что, вероятно, Call of Cthulhu будет иметь несколько финалов — в зависимости от действий игрока. Последняя схватка со злом развернется, скорее всего, в *Р'лайхе*, затонувшем городе Властителей Древности, где находится склеп Ктулху.

Хотя в Call of Cthulhu задействован вид от первого лица, не ждите 3D Action'а в духе **Half-Life** или **Undying**. Герои рассказов Лавкрафта всегда больше напоминали книжных червей, чем агрессивных суперменов. Headfirst Productions решили не изменять сложившейся традиции: в Call of Cthulhu ожидается достаточное количество экшена, однако большинства схваток можно избежать. Предстоит исследовать неизвестные города и таинственные храмы, много читать о Ктулху, ломать голову над паззлами, именно таким образом спасая мир от гибели. Проблемы в Call of Cthulhu решаются при помощи мозгов, а не плазмагана. Бороться придется не только с сумасшедшими служителями культа Ктулху, но и с морскими чудовищами, и с монстрами вроде робота из жидкого металла (помни "Терминатор-2" коллеги!). Некоторых монстров можно уничтожить только с помощью специальных ритуалов.

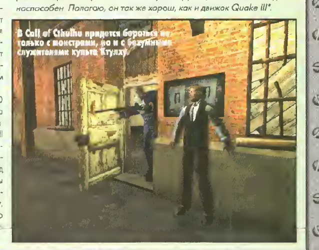
Арсенал, соответственно времени, будет состоять из лучших оружейных разработок тех лет: ножа, револьвера 45 калибра, дробовика, примитивного пулемета, динамита и бензиновых бомб. Где-то к середине игры вы научитесь применять и магию, но не обязательно боевую: скажем, заклинание поможет вам дышать под водой.

Готовясь к релизу Call of Cthulhu, разработчики не уделяют особого внимания мультиплееру. Пока известны лишь их амбициозные намерения сделать что-нибудь в духе **Counter-Strike**: одна команда пытается пробудить Ктулху, а вторая — помешать им сделать это. Однако, по словам главного дизайнера **Саймона Вудроффа**, если продажи игры окажутся достаточно высоки, студия выпустит дополнительный мультиплеерный адд-он с несколькими режимами сетевой игры.

Красиво до жути

При столь интригующей концепции игры у меня остается лишь один вопрос: будет ли это КРАСИВО?

"Мы используем движок **NDL NetImmerse**, *—* говорит дизайнер **Эндрю Блейзер**. *— Мы работаем с ним уже пару лет, и он вполне конкурентноспособен. Полагаю, он так же хорош, как и движок Quake III".*



В Call of Cthulhu придется бороться не только с монстрами, но и с безумными служителями культа Ктулху.



Смелое, конечно, заявление. Но программисты из Headfirst Productions хором уверяют, что писать движок с нуля не имело смысла. Хорошо отлаженный NDL NetImmerse уже давно используется студией в разработке долгостроя Simon the Sorcerer 3D и показывает себя отличным инструментом. Его использование перспективно и в плане совместимости с PSX 2 — ребята из Headfirst Productions не скрывают своего желания портировать игру на консоли.

В паре с NDL NetImmerse, отвечающим за качества графики, работает движок Havok, на мощные плечи которого возложена ответственность за физику игры. Большинство объектов в Call of Cthulhu будут подвижными, с индивидуальными физическими свойствами. Блейзер привел несколько примеров: взорвите динамитную шашку в помещении с деревянными ящиками — и каждый ящик разлетится на дощечки в своем, строго индивидуальном стиле; разбейте окно — и ветер начнет шевелить занавески. Движок воссоздает сложную систему повреждений, напоминающую ту, что было в Soldier of Fortune. Зон поражения ожидается очень много, и каждое ранение скажется на поведении вашего персонажа. Если вас ранят в ногу, вы начнете прихрамывать и оставлять за собой кровавый след. То же самое будет твориться и с монстрами. Правда, не у всех из них будут ноги...

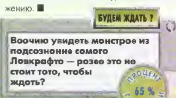
Тщательно просмотренные скриншоты говорят в пользу Call of Cthulhu — придраться особо не к чему. Если Headfirst Productions не затянут с разработкой, мы получим вполне современную в графическом плане игру.

✚ ✚ ✚

Возможно, Лавкрафтовская мифология не произвела на вас ни малейшего впечатления — мол, слышали байки и пострашнее. Однако Лавкрафт чаще завораживает читателя не глубиной сюжета, а атмосферой повествования — гнетущей и пугающей. Если разработчикам из Headfirst Productions удастся перенести ее в игру — гарантирую, вам начнут сниться по ночам кошмары. Скриншоты, кстати, показывают, что пока разработчики идут верным путем. Больше всего пугают не монстры в духе Alone in the Dark, а люди, обезумевшие люди. Глядя на то, как один почтенный господин колошматит окровавленной дубинкой другого почтенного господина, чувствуешь легкий морозец по коже.

"Мы надеемся, что Call of Cthulhu окажется самой страшной из всех когда-либо создававшихся игр", — повторил Эндрю фразу из вступления к статье. Хочется верить, что в Headfirst Productions слов на ветер не бросают. По крайней мере, разработчики серьезно подошли к вопросом психологии страха. Они провели целое исследование, пытаясь выяснить его природу, не раз беседовали с психологами. Как заставить человека бояться компьютерной игры? Можно наваять отвратительных чудовищ и залить весь дисплей кровью, но страшно не станет. А можно показать мелькнувшую по стене тень, и вы вздрогнете непроизвольно, и замрете на месте, затаив дыхание.

Нащупать нужные струны души человеческой непросто. Но если у Headfirst получится — нам останется лишь дать волю воображению. ■

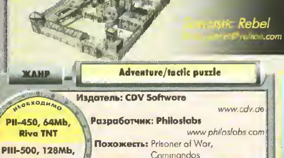

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Воочию увидеть монстров из подсознания самого Лавкрафта — разве это не стоит того, чтобы ждать?

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 65 %

ESCAPE FROM ALCATRAZ

Sarcastic Rebel



ЖАНР	Adventure/tactic puzzle
Издатель:	CDV Software, www.cdv.de
Разработчик:	Philoslabs, www.philoslabs.com
Похожесть:	Prisoner of War, Commandos
НЕОБХОДИМО	PII-450, 64Mb, Riva TNT
ЖЕЛАТЕЛЬНО	PIII-500, 128Mb, GeForce2
МУЛЬТИПЛЕЕР:	Нет
дата выхода	Октябрь 2001 г.

Здесь птицы не поют, деревья, в общем, тоже не очень растут. Даже непонятно — откуда, собственно, надо будет сбежать?

Скажу сразу: ни к стратегическим пристрастиям американской Фемиды, ни к сицилийской мафии происходящее в игре отношения не имеет, а затерянное укромное музейное островка Сан-Франциско — всего лишь творческое "выкормышевое" брэнда чужими отрубями. Видать, не очень-то повезло лаборантам Philoslabs с их опытной "Теократией" (Theocracy) — озверели. Впрочем, в остальном последние пузыри их творческих пробирок получаются, скажем так, оригинальными. В мире Escape From Alcatraz промышленная революция затянулась навечно, и окружающая нас трехмерная действительность так и щетинится уродливыми паровозами, скособоченными дирижаблями и прочей мусорной кулебякой с паровым котлом и кузнечными мехами в брюхе. Здание староанглийский индастриал из красного кирпича и повсеместная полуразруха. Никаких вам батарей, реактивных тостеров и мобильников с покемонной пищалкой — Fallout и Planescape в одном бидоне. А все из-за чего? Конечно, из-за любимого диктатора.



Интересно, они так и будут бродить впятером, или по мере необходимости следует менять облик, наподобие Metal Mutants?

Человеческий фактор

Понимаете, в Штатах правит жестокий тиран, а мятежники ему мешают. Тиран мятежников сажает; те бегут и мешают снова. Тоская политическая система. Но как-то раз тиран умудрился изловить лидера повстанцев, которого нам предстоит освободить. Сначала мы организуем серию побегов из тюрем по всему миру. Будут как тривиальные застенки, так и лагеря в болотистой глуши, камеры на базе подлодок и даже сарай на Северном полюсе. В каждом лагере необходимо собрать партию из сокамерников и разработать план побега, используя навыки и умения каждого. Ап-ап, ролевой элемент. Далее — классы заключенных (а вы не знали?).

Солдат — здоровый мужичище. Мощность 70 лошадиных сил. Все двигает, крушит, выламывает и выкорчевывает с мясом. Превосходно маскируется на любой местности. Владеет самбо, ломом и прочим холодным и огнестрельным оружием.

Очередная инкарнация Goblins: двумя больше.

Механик — слесарных дел мастер. Отлично собирает механизмы, взламывает замки, ставит и обезвреживает ловушки, чинит бытовое и кухонное оборудование. Имеет привычку все обрабатывать напильником.

Воровка — девушка ослепительной наружности и поразительной гибкости. Профессиональный альпинист. Умеет бесшумно передвигаться и при необходимости оставаться незамеченной. Ее красота не спасет мир.

Священник — доцент токсикологии. Превосходно разбирается в ядах и их приготовлении. Неплохо ориентируется на местности. Маму не любил.

Чревовещатель — эстрадный пародист. Умеет имитировать голоса других людей и животных. Великолепный актер и притворщик. Идеален для борьбы с однолычковой охраной.

Решение большинства головоломок игры — во взаимодействии товарищей этой новомодной ролевой партии. То есть голосом сержанта можно приказать гарнизону желтого дома выпить новых "витаминов от алкогольного галлюциноза" или попросить нашу Rogue применить заскучавшего постового ножкой, а тот же артист прикинется ветошью и больно укусит его за пятку. Из каждой тюрьмы есть несколько способов побега, в зависимости состава вашей команды. Где-то можно и напролом, но ведь нормальные герои всегда идут в обход, не так ли?

"A small commando team of Philos"

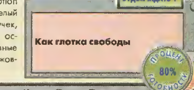
Как-то ночью небольшая тактическая группа сотрудников Philos инкогнито посетила действующую тюрьму близ Будапешта. Сотрудники провели там целые сутки. Несмотря на некоторые неточности в их ответах на вопрос о причине визита, все они сознаются в глубоких и незабываемых впечатлениях, полученных ими в тот день. Несказанно подействовали на псевдопленников внутренняя отделка камер и их обитатели, но все же максимум своего внимания они старались уделить расположению помещений и механизмам функционирования системы в целом.

По прибытии в офис было решено дотошно, вплоть до последнего окурка и несмазанных петель, воссоздать увиденное — чтобы все было как взаправду. Следует отметить, что трехмерный движок, разработанный Philos специально под игру, рассчитывает интенсивность шума и расстояние видимости/слышимости, позволяет прятаться в тени и работает со свободной плавающей камерой. Погодные условия тоже наложат свой отпечаток: дождь и туман укроют надежнее любого блиндажа, а шторм разгонит охрану по будкам и погасит неосторожные звуки. Охрана обещается в меру башковитая, да и вся среда обитания будет плотно заселена и жизненно беспокойна. Трамвайчики, машинки и пешеходы снуют туда-сюда прямо под стенами тюряги, будто бы это не тюряга вовсе, а центральный гастроном. Все живут своей жизнью, и охранники тоже: спокойно бродят по стенам ограды, курят на вышках. О! — а вот и мусорка за блохастым бельем приехала. Водитель ушел к начальнику зоны, а на КПП через пять минут будет смена. Бычкуйте, канальи.

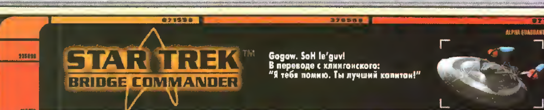
Места коллективного отдыха.

В довесок к побегам предлагается парочко диверсионных операций — так, ради смены обстановки. Но финальным рывком станет эвокуация местного Че Гевары из знаменитого Алькатраса, куда со временем подтянутся все герои прошлых побегов. Таким образом, твердыню американского правосудия будут штурмовать уже заматеревшие свободолюбцы. К сожалению, пока что рано говорить об архитектурных изысках и достоверности расположения помещений самого Алькатраса — мне попались лишь два ряда ржавых одноместных кабинок понятного назначения и ни слова о бывшем испанском складе пушечных ядер.

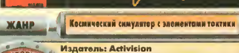
Итого: умеренная головоломка в реальном времени а-ля Commandos, стилизованная под техногенные штучки в духе Жюля Верна. Интересная графика, странноватые персонажи (motion capture-таки) и целый букет таких штучек, как динамическое освещение и активные тени, не считая ржавчины. Мило ■



Sarcastic Rebel
Retro_parrot@yahoo.com



Gogow. SoH le'guv!
В переводе с клингонского:
"Я тебя помню. Ты лучший капитан!"



Издатель: Activision www.activision.com
Разработчик: Totally Games www.totallygames.com
Похожесть: Star Trek: Klingon Academy
Сайт Игры: *www.bridgecommander.com*

НЕОБХОДИМО: Не объявлены
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Не объявлены

МУЛЬТИПЛЕЕР: Локальная сеть, Интернет

ДАТА ВЫХОДА: Лето 2001 г.



С учетом тенденции качественного роста "стартрековских" игр я этот скрин можно и поверить.

У каждой нации есть уникальный набор духовных ценностей, которые держат эту нацию в мире и единстве. Скажем, у граждан США их, по моим подсчетам, три: жареная индюшатина, пособия по безработице и Star Trek. Вот и сейчас, когда речь зашла о последнем, даже коренные афроамериканцы забывают о вооруженном расизме и лютые враги опять становятся родственниками под одной крышей. Уже скоро продолжение вечно живого сериала воплотится в новом проекте Totally Games и пополнит историю *Федерации* эпическими подвигами капитанов ее Звездного флота. Трепеща в предвкушении, праздные фанаты заблаговременно бронируют места в очередях к онлайновым магазинам.

Икар, еще Икар!

Новая серия начинается на задворках галактики, где исследовательский корабль Федерации изучает аномалии одной из звезд. Неожиданно на поверхности звезды происходит мощный выброс солнечной энергии, который выводит судно из строя. Капитан, находившийся в момент выброса в исследовательском модуле, гибнет, и вы, как Старший офицер, по праву занимаете его место. А что — очень жизненная схема продвижения по службе. Взрыв, положивший начало карьере нового капитана, будет преследовать его до конца всей истории, не давая ни на секунду укорениться мысли, что тот звездный инцидент был просто несчастным случаем. Поиски причин займут 30 нелинейных миссий, открывающихся в зависимости от ваших действий в запланированных сюжетом диалогах, сражениях и прочих переделках. На пути к правде вас ждут битвы со старыми знакомыми *Romulans* и *Cardassians*, неожиданный альянс с воинственными *Klingons*, а также встреча с новой расой *Ferengi*. Путешествия по неизведанным уголкам Вселенной, высадки на таинственные планеты и, наконец, перманентные спасения Федерации от смертельной опасности — все это в огромных количествах прилагается к основе **Bridge Commander**, космическим сражениям, заряженным фантастической атмосферой Star Trek.

Топселя гардэля!

Доброго кино не бывает мало, тем более когда вас наделяют правом решать, что будет дальше. Когда сами вы грозно восседаете не на плюшевом диване перед ящиком в засионной квартире, а в рубке настоящего крейсера класса *Sovereign* или *Galaxy*, видя мир глазами его капитана. *U.S.S. Enterprise-E* — это вам не утлое одноместное суденышко, это — преcложная громадина с сотнями людей, доверивших свои жизни вашим капитанским талантом. Группа офицеров подчиняется непосредственно вам, внимая не только отчетливым щелчком мыши, но и вашему зычному гласу. Пользуясь устройствами типа **Game Commander** или **Microsoft's Game Voice**, вы сможете отдавать приказы голосом, используя как базовые, так и собственные настройки команд. Это сильно разнообразит процесс, не так ли? Все офицеры имеют свою сферу обязанностей, и в умелом использовании возможностей каждого из них и состоит ваша служба Федерации и всему человечеству.



Руками Навигатора проложите курс к нужной планетарной системе, отдайте приказ Инженеру подать максимум энергии на двигатели (если что сломалось, пусть отправит когонибудь выяснить, в чем дело). Не забудьте сказать Микробиологу, чтобы послал парочку зондов на эту планетку, прежде чем десантировать туда разведчиков: пусть возьмет пробы атмосферы. Хотя особо беспокоиться насчет проб не стоит — ученые тоже не дураки и свое дело знают. Не получив приказа, любой из офицеров будет действовать, опираясь на собственный опыт и знания; в принципе, вся система может работать и без вас. Попросите Старшего офицера связаться с попавшимся ромуланским транспортом и вывести канал на главный экран, ну а если переговоры не помогут — фазеры всегда найдут что сказать. При атаке координируйте действия своего Тактика, указывая, какие узлы вражеского корабля необходимо поразить в первую очередь: генераторы защитных полей, торпедные аппараты или ускорители. Выбор будет широ-

ким, и от него во многом зависит исход боя. Безусловно, по первому же приказу Старший передаст вам управление и будет смиренно наблюдать, как вы пытаетесь заставить огромную массу "Энтерпрайза" выписывать фигуры высшего космического пилотажа. Но как капитану вам необязательно принимать участие в сражении. Ваше дело — принимать решения: к примеру, вести огонь на поражение или дать предупредительный залп еще до контакта, предложить поврежденному противнику сдаться или, напротив, беспощадно добить оного. Сами же сражения будут более тактическими, чем симуляторно-аркадными — ведь речь идет о схватках космических гигантов, которым не к лицу шустрить, подобно X-Wing'ам. Спокойно и размеренно ваш крейсер соберется с силами, как следует прицелится и прожжет в борту вражеского корабля хорошую сквозную дыру — заметьте, именно там, куда попал заряд. В своем интервью президент **Totally Games Ларри Холланд** был особенно горд этим моментом и, на радость журналистам, немедленно изрешетил пару десятков моделей.

Вид командирской рубки навевает неудержимые ассоциации с запомнившимся по Star Trek Voyager: Elite Force. Как видите, "Энтерпрайз" везде выглядит одинаково, то бишь "как настоящий".

Синий PR с острыми ушами

В BC персонажам уделяется, пожалуй, больше внимания, чем в любом другом симуляторе. Никаких коротких встреч до/после вылета — ваши люди всегда с вами. С самого начала разговора, поразив вас великолепной мимикой, живым блеском глаз и томами диалогов и речей, они пробудят в вас кинозрителя, вещая голосами профессиональных актеров. Озвучивать роли приглашены **Патрик Стюарт** и **Брент Спайнер** (соответственно, капитан *Жан-Люк Пикард* и андроид *Дейта*). Забудьте о молчаливой скуке кабины одноместного истребителя! Обитатели рубки — не скованные сюжетными кандалами зомби; они жестикулируют, прогуливаются по кораблю, имеют личные суждения о происходящем и не ждут приказа их высказать. Да и просто любят поболтать за жизнь — ведь космос велик и чертовски холоден! Но настоящие эмоции начинаются, когда корабль готов развалиться от полученных ран, с потолка сыплются искры и кислород со свистом улетает в пустоту! Вот такое походное общежитие.

Канал связи, выведенный на главный экран. Элементы дипломатии: пытаемся договориться с потенциальным врагом. Если не получится — передадим слово пушкам.

Цель захвачена

Каким бы веселым ни был капитанский мостик, пожизненной тюрьмой он вам не станет — для пущей эстетики и стратегического охвата можно взглянуть на свой корабль со стороны; но суть задумки не в этом. Основная цель Bridge Commander — дать ополоумевшему от бесконечной долбежки игроку-истребителю изобразить ответственного и масштабно мыслящего игрока-капитана. Заставить его проникнуться романтикой звездных первопроходцев и негодяев, насладиться глубиной и масштабом космических пейзажей, оценить красоту и неповторимость футуристической архитектуры. Если

С такими лицами наши подопечные обычно играют в Doom по сети.



Очевидно, экран тактического управления. Будем стрелять, маневрировать или отдавать приказы?

начинающий командир, взойдя на мостик, с восторгом воскликнет: «Э, ребята, о я всех вас знаю, и даже эта приборная доска выглядит знакома..» — цель проекта будет достигнута полностью. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

"Star Trek растет над собой. Главное, чтобы не получилась саморазрушающаяся махина вроде Battlecruiser 3000 A.D."

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 95%

Михаил Бузенков
mihanic@igromania.ru

SimsVille



Мама, папа, Sims и я — вместе целая семья!

ЖАНР Экономическая стратегия/симоводство

НЕОБХОДИМО: PII-400, 32Mb

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-600, 128Mb, 3D уск.

Издатель: EA — www.eagames.com

Разработчик: Maxis — www.maxis.com

Похожесть: SimCity 3000, The Sims

Сайт игры: www.simsville.ea.com

МУЛЬТИПЛЕЕР: Интернет

Дата выхода: Январь 2001г.

SimsVille — не что иное, как гибрид проверенного хита прошлых лет SimCity с мегахитом настоящего времени The Sims. С одной стороны — все та же бесконечная суета с купанием, кормлением и поиском работы для своего виртуального альтер эго и все те же тщетные попытки разглядеть элементы эротики на купающемся симе немужского пола, ловко замаскированные размытыми текстурами. С другой — мы вновь оказываемся в шкуре мэра, и небольшой город под нашим управлением готов стать таким, каким мы хотим его сделать. Только к муниципальным заботам присовокупляются и проблемы конкретных личностей — симов. Что, грубо говоря, делает геймплей сложнее во столько раз, сколько жителей в вашем городе...

Город золотой

Первый день сима, только что занявшего пост мэра, был ознаменован рядом глобальных изменений. Горы сровняли с землей, реки осушили и залили цементом, появились улицы и автострады, строительство жилых комплексов шло полным ходом — и вот уже новенькие домики ожидали своих новых хозяев. Все возведенные постройки мэр разделил на четыре категории: *жилые* (дома различного калибра), *деловые* (торговые и деловые центры), *общего пользования* (скорая помощь, полиция и другие заведения, куда можно позвонить бесплатно) и *развлекательные* (дискотеки, казино, рестораны и закусочные).

Танцуют, что называется, ВСЕ. С какого рожна такая радость? Неужели я снял налог на землевладение?

Наиактуальнейшей задачей стало обеспечить город населением, а население — работой. Население мало-помалу было извлечено на свет Божий, частью — из недр генератора персонажей (хотя никто не мешал воспользоваться готовыми наборами), частью — конвертировано из вдоль и поперек отыгранных The Sims. Несколько щелчков кнопкой мыши — и на улицах засуетились десятки рабочих, возводящих полицейский участок, пожарную часть и огромный супермаркет. Конвертация шла успешно, и город начал быстро заселяться; рабочих мест уже не хватало, квартиры местами превращались в трущобы. Почесав свой трехмерный затылок, мэр решил выстроить бензоколонку и автопарк, целясь сразу в двух зайцев. Множество разноцветных автомобилей стало носиться взад и вперед, симы спешили на работу... Город ожил.

Мэр радовался своему детищу до самого вечера. Потянувшись в кожаном кресле, он решил хорошенько отдохнуть после рабочего дня. Исколесив все улицы в поисках кружки холодного пива, сим так ничего и не нашел. Следующее утро в небольшом городке началось со строительства центров отдыха. Но каждой улице появлялись танцплощадки и кафе, пиццерии и закусочные. Все шло как по маслу — до тех пор, пока в одном из домов не случился пожар. Огонь быстро перекинулся на соседние здания и вскоре охватил весь квартал. Пожарные оперативно остановили огонь в тот самый момент, когда полгорода уже превратилось в огромное пепелище.



Один и тот же город может быть таким (чинно прогуливающиеся горожане, чистенькие улицы, травка зеленеет, все уважают друг друга, полиции здесь делать нечего)...



...и таким (обилие XXX-заведений, драки на улицах, обшарпанные машины и террор байкеров). Развитие ситуации целиком зависит от нас.












стремился создать Утопию, но город получился на славу. Ему было интересно наблюдать, как десятки симов ежедневно спешат на работу, танцуют на дискотеках или просто ходят в гости.

...Город уже мог существовать сам по себе — пора было браться за строительство нового.

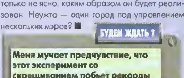
Надо было срочно поднимать профессионализм пожарных, а то как бы в следующий раз не сгорела сама пожарная часть. Да и за другими рабочими присмотреть не мешало... Видимо, пришло пора вмешаться в семейные дела симов. Смотрят телевизор весь вечер? Танцуют дни напролет прямо во дворе собственного дома? Непорядок. Как насчет книжных полок или тренажера со стокилограммовым грузом? Ну-ка, что теперь? О, нет!.. Накачавшись, сим пошел и набил морду соседу. Еще пара подобных случаев — и разразится междоусобица! Так дело не пойдет — надо построить центр повышения квалификации, чтобы перевести агрессию в созидательное русло. Что это за киоск и до боли знакомый продавец? Ба, да это же тот самый сосед с набитой мордой! Теперь он открыл свой собственный бизнес... Через несколько дней он уже разъезжал по улице на спортивном авто, в то время как его обидчик катался на городском автобусе. *Частный бизнес — основа экономики любого города*, и мэр это хорошо знал. Со временем стали появляться богачи. Огромные дома, современные машины, а также большое количество друзей заметно выделяли их среди других симов.

Мэру было мало всеобщего благополучия, поэтому он решил осчастливить каждого сима в отдельности. В каждый дом был установлен новый телевизор со сверхплоским экраном, все стены были выкрашены в оптимистичные цвета, а полосы заменены персидскими коврами. Жители ликовали! Мэр не был коммунистом и не

Виртуальный гардероб

Жители SimCity, в отличие от обитателей The Sims, никогда не отличались особой привлекательностью. Никакой пиксельно-воксельный пиджак, даже скроенный хорошим мастером, не заменит полноценный 3D костюм, аккуратно сшитый из отдельных полигончиков. Поэтому для SimsVille разработчики выбрали именно 3D-вариант движка. К сожалению, о каких-либо конкретных технических изюминках Maxis умалчивает; известно лишь, что вращение карты принесено в жертву умеренности системных требований (хотя масштабирование неплохо сохранилось). Не исключено также, что фирменная The Sims'овская возможность заглядывать в любую квартиру будет сурово ампутирована в тех же целях.

На данный момент игра вступила в стадию альфа-тестирования, а в продаже появится зимой 2002 года. Уже известно, что она будет поддерживать многопользовательский режим, вот только не ясно, каким образом он будет реализован. Неужто — один город под управлением нескольких мэров? ■



Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Shadow Dweller
sanguinia@hotmail.com

"Любимый мир:
...Манчкины играют там, где больше всего магических предметов. Например, в Myth Drannor"

Ярослав Березовский, "6 типов ролевиков"



ЖАНР	RPG
Издатель	Ubi Soft / SSI
Разработчик	Stormfront Studios
Похожесть	
Сайт Игры	
Необходимо	PII-233, 64Mb, Voodoo2
Желательно	PIII-400, 128Mb, Riva TNT2
Дата выхода	Сентябрь 2001
Мультиплеер	Локальная сеть, Интернет

RPG сейчас в моде. Желающих оспорить эту сентенцию придется искать столь же долго, сколь и безуспешно. Другое дело, поскольку они RPG, но речь не об этом. Во всяком случае, пока.

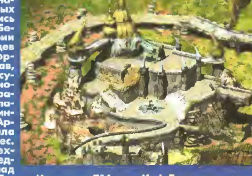
...На волне успеха ряда хитов последней пятилетки прошлого века был анонсирован не один вагон новых проектов, однако Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor от Stormfront Studios вызвала особое и очень пристальное внимание. Разработчики позаимствовали имя у ныне легендарной Pool of Radiance 1988 года выпуска, щедро рассыпали намеки на статус

Миф Дрэннор — немного истории

(по материалам Forgotten Realms boxed set)

Миф Дрэинар был заложен в 261 году как торговый город для эльфов и людей. В течение последующих 30 лет в нем также поселилась огрaмиое количества дварфов, халфлингов и гномов. Столицо эльфийского царства, полная бардов, ремесленников, волшебников и изобретотелей, стала символом сотрудничества разных рас Каралевств. Миф Дрэннор называли Гарадам Силы, Песни, Красоты, Любви. Сам Эльминстер прожил в нем 70 лет, изучая волшебства эльфов. Несмотря на периодически абострявшийся "расовый вопрос", город процветал более 400 лет, став одним из самых удивительных мест мира.

В 708 году три могущественных демонаникалота, плененных эльфами, вырвались из своей тюрьмы. Бежов на север, они в течение 29 месяцев собирали орду орков, гоблинов, агров, гиоллов и других существ, включая множество своих собратьев из Нижних Планов. В 711 году воинство, именуемое Армией Тьмы, вошла в Эльфийский Лес. Началась четырехлетняя война, вошедшая в историю под názвоиием Войно Плачо. На исходе 714 года Миф Дрэннор пал под натиском враго, хотя командующий гарнизоном, капитан Ффлар, сразил последнего уцелевшего никалото, сам погибнув в бою. Лишь 200 из 3000 защитников города спаслись от резни.



За столетия, прошедшие с момента падения, руины Миф Дрэинара стали одним из самых опасных мест Каролевств, обиталищем всех мыслимых монстров и чудовищ, которые только приходили в больные галавы авторов. В то же время несметные сокровища и магические тайны великого города продолжают влечь к себе искателей приключений, как свеча влечет мотыльков. Возвращаются немногие.

продолжения и даже поленились вписать в название циферку "II". А noblesse — оно того, oblige. Что на великий и могучий можно приблизительно перевести так: а по груздю ли кузов?

В те годы правил Проклятыми могущественный генерал, именем Тирантраксус...

Давным-давно в тридевятым царстве жила-была компания Strategic Simulations Studios, о попросту — SSI. Компония было неплохая, игрушки делало всякие-разные. Часто тоже неплохие. Главным образом, конечно, в стиле "битво 1 роты 3 батальона 162 гвардейского полка Красной Армии и 2 роты 1 батальона танковой дивизии "Мертвая голова" Воффен СС за избушку лесника в 37 километрах от Урюпинска". Однако периодически стратегических симулянтов кренило в RPG, и кренило, надо сказать, небезуспешно. Блого ребята были шустрые, и в одна тысяча девятьсот восемьдесят лохматом году отхвотили у небезызвестной TSR, Inc. эксклюзивные, чрезвычайные и полномочные право на виртуольное воплощение системы провил AD&D, которая в представлении не нуждается.

Увы, годо эдак с 1994 симулянтов, даром что стратегических, покренило ток сильно, что бывалые ролевики до сих пор рыдают. И вовсе не от умиления. Одной только Deathkeep... до не бейтесь вы в конвульсиях, увожоемые! дело прошлое!.. так вот, одной только Deathkeep любому увожающему себя суду присяжных хватило бы на пожизненное отлучение разроботчиков от компьютеро с отрубанием у лидеров сей преступной группы пальцев. По ключицы. А если еще и присуммировать всякие мен зо... безо... Menzoberranzon'ы и Entomorph'ы, сердце заноет от сладкой тоски по Инквизиции. Но народный суд был гумонен и ограничился устным внушением, после которого симулянты покаялись и промеж себя поклялись и пальцем более RPG не трогать. Чему общественность сгоряча страшно обрадовалось. Потом, правдо, локти кусать стало — не только у русского мужико в заднем уме хитпойнтов больше.

Однако вспомним вступление. В очередной роз сменился ветер, дующий на флюгер по имени "мода", пришло пора и SSI вспомнить о своей уже утраченной AD&D-лицензии. Возвращение должно было произвести эффект если уж и не взорвавшегося огненного шара, то по крайней мере — громко хлопнувшей двери. Сдули пыль со своего старого хита Pool of Radiance, открывшего славную пятилетку так называемых "голдбоксов" — серии однотипных ролевок, получивших имя за цвет коробки, а заодно и за отменное качество. Нашли записную книжку, где сохранился телефон Stormfront Studios — конторы, во время оно немало пропахавшей на SSI, в том числе и над "голдбоксами", правдо, более поздними — Gateway to the Savage Frontier (1991), Treasures of the Savage Frontier (1992) и Neverwinter Nights (1992 — просим не путать... Как, однако, теперь модно сдувать пыль со старых названий). На этом сказка кончается и начинаются суровые девелоперские будни.

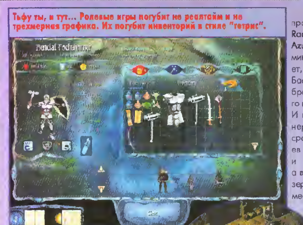
Добро пожаловать в Новый Флан!

Почти 30 лет минуло с того дня, как шестера бравых героев собственноручно избавили славный городок *Флан* от нескольких тысяч монстров, верно и предонно служивших демону *Тирантраксусу*, вся вина которого заключалась в труднопроизносимом имени. Последний, правда, не будь дурохом, свалил и обеспечил героям экспы еще на целых три игрушки. А вот источнику его мощи — мистическому *Сияющему Бассейну* — в богоже Тиронтраксуса место не нашлось. Пришлось оставить любимую купальню глубоко под землей, где она и пребывала в бездействии все

Пол здесь явно драят каждый день. Однако персонажи в нем все равно не отражаются. Простим им?



Тьфу ты, и тут... Ролевые игры погубит не реалтайм и не трехмерная графика. Их погубит инвенторий в стиле "тетрис".



эти годы. Ирантроксус успел тихо скончаться (и даже не один раз), Флан успели еще раз спасти от медного таза, и пошла тихая, спокойная жизнь. До 1369 года по местному летоисчислению.

Но есть в фэнтези-мирах такие странные личности, которые при словах "тихая, спокойная жизнь" начинают биться в эпилептическом припадке, грызть ножки стульев и орать: "Смерть всему живому! Да здравствует ЗЛО! Я непобедим!!!" Без таких деятелей, собственно, и приключений никаких не начинается. Вернее, их пока не научились придумывать... Нашлось подобная личность и в нашем случае. Кто конкретно — тайна сия велика есть, но ясно не обошлось без *Культа Дракона* — бонды магов-маньяков, озабоченных превращением обычных драконов в неупокоенную нежить во исполнение превратно понятого пророчества тысячелетней давности. И в силу каких-то одному ему известных причин наш загадочный кандидат во властелины мира решил Сияющий Бассейн активизировать. Отчего несчастные флацы, рискнувшие искупаться в историческом диковинке, стали немножко умирать и превращаться в нежить.

Вскоре ужасные новости о таинственной злой силе, угрожающей мировому равновесию нашествием вековой тьмы и падением курса рубля, дошли до мага *Эльминстера*. Который известен всякому, кто хотя бы в течение пяти минут знакомился с любым продуктом мира **Forgotten Realms**. Работа у бедолаги такая — быть затычкой в каждой... ванне, в данном случае. Вернее, использовать в качестве затычек кого-нибудь другого, то бишь героев, а самому вертеться рядом, давать туманные советы и отмазываться от прямого участия речами о соблюдении вселенского равновесия и о срочных делах где-нибудь еще.

Вспомнив прямое продолжение **Pool of Radiance — Curse of Azure Bonds** (1989), Эльминстер быстро смекает, что воду во фланский Бассейн запустили из заброшенного эльфийского города *Миф Дрэннор*. И в своей обычной манере отправляет туда сразу две партии героев. Первую — опытную и ко всему готовую, а вторую, в качестве резерва, — собранную из местных оборванцев 1-го уровня. Через пять минут после отбытия связь с первой группой героев загадочным образом прервалась — под подозрительные звуки воплей, хруста костей и чавканья. Но проблема решилась быстро. Вспомнив максиму "нет солдат страшнее стройбатовцев — им даже оружия, кроме лопат, не выдают", Эльминстер поднимает резервную четверку с постелей и быстренько, пока ребята окончательно не проснулись, отправляет ее вослед первой. После чего умывает руки и передает управление вам.

Интересно, сколько времени отводится на ход монстрам?

Засим, собственно, все связи с оригинальными "голдбоксами" заканчиваются, что уже является поводом для разочарования. Миф Дрэннор, конечно, местечко популярное — кроме концовки уже упомянутой **Curse of Azure Bonds**, этому удивительному месту было посвящена вся третья часть незабвенного сериала **Eye of the Beholder**, впервые доказавшего всему миру, что RPG — это вовсе не обязательно жанр для вдумчивых игроков. Однако, помимо обилия бесхозных магических предметов и самого разношерстного набора монстров во всех Королевствах, былая столица дивных эльфов едва ли может чем-то привлечь туристов. Большинству туристов, впрочем, только это и нужно. Но нас, старых игроманов, начинают грызть смутные сомнения — а причем тут, собственно, **Pool of Radiance**?

Новости генетики: пошаговый... action

Работа над всякой игрой начинается с движка. Здесь ребята из **Stormfront** постарались на славу, выдав непонятный, но на вид очень милый гибрид пререндеренного фона и трехмерных объектов. Выглядит все это как **Baldur's Gate**, но только на скриншотах. На деле мы имеем: трехмерных персонажей, трехмерных монстров и даже трехмерные объекты. С которыми в силу их трехмерности можно всячески взаимодействовать — залезть на стол, чтобы сподручнее было барабанить врагам по головам, забаррикадировать дверь, построить из мебели абстрактную скульптуру. Анимация персонажей великолепна и передает мельчайшие детали — вплоть до дыхания, которое учащается после бега, или плавной остановки по окончании ходьбы. А как оформлены многочисленные заклинания, вы и сами видите на скриншотах.

Компромиссом между новомодными веяниями и традиционным для нас RPG'шным консерватизмом стала фиксированная изометрическая перспектива. Извечную проблему — "почему двери никогда не делают в северной и западной стенах?" — в применении к изометрии разработчики решили просто и элегантно: настраиваемой прозрачностью стен. Надо извлечь из-под обломков сундука очередной +5 меч — легкое движение руки, и стена исчезает, обнажая искомый артефакт. Извлекли его, и еще одним легким движением делаем препятствие непроницаемым. Красота.

Интерфейс игры явно разрабатывался не без участия Билла Гейтса. Оценив достоинства контекстных меню, **Stormfront** переложила абсолютно все операции на правую кнопку мыши. Жмем на любой объект, не нарисованный на фоне, — получаем список всех возможных действий над ним, о которых догадались разработчики. С одной стороны, удобно, с другой — как никогда очевидна и болезненно встает проблема "на здесь нет того, что я хочу сделать". Проблема эта, конечно, вечная и принципиально нерешаемая, но в более других видах интерфейса она, по крайней мере, чуть задрапирована. Выглядят эти менюшки, опять-таки, довольно-таки бледно — во всяком случае, на данной стадии разработки. Зато не придется, как пещерному человеку, запоминать значение 50 символов и пиктограмм.

Не вызывает сомнений, что битвы будут основным, если не единственным содержимым игры. В связи с этим — самая радостная и сенсационная для нашего нелегкого времени новость. Помня о своих корнях и наплевав на то, что три миллиона леммингов ошибаться не могут, разработчики делают боевой режим *пошаговым*. Никаких фортепианных соло на пробеле-паузе, никаких извращений над изначально заточенной под пошаговку игромеханикой, никаких уродских попыток стать "всем для всех",

Цитата из FAQ:

"Если Icewind Dale показалась вам подземельной монстротопталкой, Ruins of Myth Drannor тоже покажется вам подземельной монстротопталкой".

от которых плюются и традиционалисты, и любители реалтайма, — нормальный, честный turn-based. Все участники дружеского мордобоя кидают инициативу, затем в соответствующем порядке живой очереди решают, что будут делать, затем заказанные действия выполняются. Все как у людей. Впрочем, ради фанатов мультиплеера все же пришлось пойти на маленький компромисс, и тут создатели оригинального Neverwinter Nights вспомнили, как они некогда совместили Интернет и пошаговый режим Ограничением времени на ход каждого участника. Просто, как все гениальное. Причем длительность хода можно настроить — от 40 секунд почти до нуля. Самое смешное, что это нововведение обозвали "action combat system". 40 секунд на принятие решения — это даже в Эстонии экшеном назвать рискнет не всякий.

Этих зовут "ормирр". С приветом из третьей редакции!

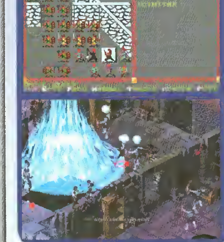
В новый век — с новой редакцией

Одной из основных коммерческих "фич" Ruins of Myth Drannor является первое на компьютере использование третьей редакции AD&D (теперь уже D&D). Мнения по ее поводу, надо сказать, разделились, и автор этих строк относится к числу ее убежденных противников. Однако здесь не место и не время выяснять, чем же хороша (плоха) третья редакция, является ли она "улучшенной" или "отупленной". Перейдем к фактам игромеханики.



Четырех стартовых персонажей вы можете набрать из представителей 6 рас и 8 классов. Расы представляют собой стандартный набор людей, эльфов и прочих дворфов, за единственным исключением: вместо гномиков, которыми "никто все равно не играет" (надо сказать, зерно истины в этом есть), введены полуорки. Это те самые, которые "Моя бей! Моя убивай! Моя сииильный!" В числе классов — ворворы (громилы пострашнее воинов, но железа на себе меньше носят), монахи (с криком "кийяя" и ударом ноги...), колдуны (маги, которым не приходится с вечера ломать голову над тем, какие заклинания им понадобятся утром) и привычные воины, жрецы, воры, паладины и рейнджеры. В дальнейшем вы сможете довести численность своего воинства до шести участников за счет редких дружественных обитателей Миф Дрэннора.

Радикальные изменения в третьей редакции претерпела система смены классов. Теперь герои могут менять профессии, как им заблагорассудится, набирая уровни хоть во всех сразу. А посему без ненавистного level cap просто не обойтись. В Ruins of Myth Drannor он достаточно либерален — можно набрать до 32 уровней, причем не более 16 в одном классе. Консерватор, вздыхая и тоскуя по второй редакции, к концу игры станет воином-магом 16/16, а для неофитов открыта карьера паладино-10/воро-8/ворворо-6/жреца-4/рейнджеро-3/монахо-5. Кроме того, за каждые три уровня полагается одно очко на повышение начальных атрибутов. Которые, кстати, при генерации не накидываются, а назначаются из общего пула. Но это ладно — главное, чтобы не было на каждом углу фонтанчиков, питие из которых удваивает все характеристики. Как в некоторых, считающихся "ролевыми", играх — не будем называть имен.



Говорят, хорошее продолжение сохраняет все достоинства оригинала. Но это только кажется.

Рожденный slash'ить

Резюмируя все написанное выше, следует признать, что от Pool of Radiance в Ruins of Myth Drannor не больше, чем в Icewind Dale. Что, впрочем, нисколько не мешает ей оказаться очень удачной hack'n'slash RPG. И сеттинг, и правила для этого самые подходящие, и графика симпатичная. А какие-либо новаторские ролеплейные находки... их, собственно, никто и не ждал. Это игра едва ли станет вехой в истории жанра, какими были Fallout или Planescape Torment, но должен получиться вполне стабильный хит, за который практически любой ролевик, если ему позволяют системные требования, проведет свои положенные 80-100 часов за переводом хитпойнтов в экспу. Я, во всяком случае, проведу. И вам того же желаю. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Прочитайте статью и решите сами.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 95%

Project Eden

Жанр: Командный action ● Издатель/Разработчик: Eidos / Core Design
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● Размер демо-версии: 22,8Mb
Срок выхода: Осень 2001 ● Координаты: *www.projectedengame.com*

Project Eden ➤ Мегакорпорации, в недрах которых таятся секреты чудовищных экспериментов. Монстры рождаются в лабораториях, отважные спецагенты спасают мир... знакомая чушь, правда? Сюжет "Проекта Рай" укладывается в стандартный киберпонк: люди, наполовину напичканные компьютерными компонентами; наркотики, продающиеся на каждом углу; невидимый уровень общения с виртуальностью. Но это только сюжет.

Сама же игра является чем-то, похожим одновременно на Shadow Company, Lost Vikings и Ubik. У вас в подчинении командо из четырех человек. Все они, по идее, способны выполнять общие функции: бегать, стрелять, вопить от страха и так далее. Но при этом каждый из них наделен чем-то особенным, чем-то своим. Например, Миноко умеет обращаться с терминалами на предмет взлома оных. Большой дядя Амбер может таскать на себе кучу оружия и бесплатно ходить по лаве.

Задача игрока — совмещать всех четырех героев с целью пройти уровень. Lost Vikings в трехмерном киберпанке.

В демо-версии ➤ Один небольшой уровень, где понадобятся умения всех героев.

В полной версии ➤ Неизвестное, но огромное количество уровней с кучей загадок.

В сумме ➤ Пока что получается неплохой вариант Lost Vikings. Надо только посмотреть, что они в итоге сделают.

ПРЕ-РЕЙТИНГ **7,0** ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ **Не хит. Зато от создателей Tomb Raider.**

Bikez II

Жанр: Action ● Разработчик: Ville Monkkonen ● Системные требования: PII-300(PIII-600), 32(64)Mb ● Размер демо-версии: 4,6Mb ● Срок выхода: Уже
Координаты: *http://koti.mbnet.fi/~bikez*

Bikez II ➤ Маленькая и приятная игрушечка про байкера-одиночку, которому важно выжить в большом городе. А некоторым из жителей мегаполиса нужны услуги нашего байкера-одиночки. Таким образом, ему следует получить задание, выполнить его, забрать денежки, проапгрейдить на них мотоцикл и пойти заданьице посложнее. Задания блещут вполне определенным разнообразием: расстрелять мотоцикл; отвезти гражданина в определенную точку; расстрелять два мотоцикла; отвезти гражданина в определенную точку за определенное время и так далее.

Графически Bikez II, конечно, не блещет — все-таки не профессиональные разработчики работали, а один-единственный финский программист. Но эффекты, звуки, музыка — все на месте, все как надо.

В демо-версии ➤ То же, что и в полной.

В полной версии ➤ То же, что и в демо-версии.

В сумме > Мотоциклы, злобные байкеры, мрачное подобие киберпонка...

ПРЕ-РЕЙТИНГ **7,0** ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ **Quarantine на двух колесах. Играть всем — см. компакт-диск.**

AxySnake

Жанр: Аркада ● Издатель/Разработчик: AxySoft ● Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● Размер демо-версии: 4Mb ● Срок выхода: Уже ● Координаты: *www.axysoft.com*

AxySnake ➤ Замечательная аркада, напоминающая старого доброго "Удава", обитавшего на игровых автоматах перестроечных времен. Есть игровое поле, состоящее из клеток. Есть главный герой — удав, длина которого составляет несколько клеток. За один такт игрового времени удав проползает одну клетку. Клетка может быть свободной, занятой кроликом или занятой посторонним предметом. Если удав оказывается на свободной клетке, он в следующий такт продолжит ползти дальше. Если там оказывается кролик, то последний съедается, а длина удава увеличивается на одну клетку. Если там оказывается посторонний предмет или хвост удава — он умирает. Игрок может только одно — указать сторону, в которую удав будет ползти следующий такт времени. Задача: сожрать всех кроликов. Замечательная была игрушка.

Вариация под названием AxySnake полностью меняет представление о вышеупомянутом шедевре. Во-первых, скорость змея можно регулировать. Во-вторых, клетки просто исчезли. В-третьих, умереть теперь можно лишь напоровшись на стенку игрового поля при условии нахождения там некоего врага. Да и цель игры слегка изменилась — надо съесть определенное количество полезных и вкусных вещей, после чего появится ключ. Ключ надо схватить и уползти с ним на выход.

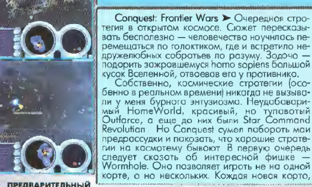
В демо-версии ➤ Великолепная графика (без 3D акселератора не пойдет), 10 уровней и примерно полчаса сплошного удовольствия.

В полной версии ➤ Еще порядка 50 уровней и даже какие-то бонусы.

В сумме ➤ Аркада, красивая аркада.

ПРЕ-РЕЙТИНГ **7,5** ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ **"Удав"-2001.**

Ведущий рубрики: Святослав Торик (torick@igromania.ru)



Conquest: Frontier Wars

Жанр: RTS ● **Издатель/Разработчик:** Ubi Soft / Fever Pitch Studios ● **Системные требования:** PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● **Размер демо-версии:** 40Mb ● **Срок выхода:** Скоро
Координаты: *www.ubisoft.com/conquestfrontierwars*

Conquest: Frontier Wars ➤ Очередная стратегия в открытом космосе. Сюжет пересказывать бесполезно — человечество научилось перемещаться по галактикам, где и встретило недружелюбных собратьев по разуму. Задача — подарить зажравшемуся homo sapiens большой кусок Вселенной, отвоевав его у противника.

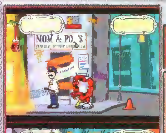
Собственно, космические стратегии (особенно в реальном времени) никогда не вызывали у меня бурного энтузиазма. Неудобоваримый HomeWorld, красивый, но туповатый Outforce, а еще до них были Star Command Revolution... Но Conquest сумел побороть мои предрассудки и показать, что хорошие стратегии на космотему бывают. В первую очередь следует сказать об интересной фишке — Wormhole. Оно позволяет играть не на одной карте, а на нескольких. Каждая новая карта, до которой можно добраться через Wormhole, дает новые ресурсы и новых врагов. Здания в C:FW строятся на планетах, так что на всех место не хватает — еще одна причина искать Wormhole. Также в игре есть довольно громоздкая система "пастовок". Это когда у контролируемого корабля кончаются боеприпасы и ему надо подзарядиться. Можно на базу сгонять, а можно и с собой притащить "подзарядник", а еще можно... Поиграете — увидите.

В демо-версии ➤ Один уровень с тремя Wormhole, а также практически все возможности расы землян.

В полной версии ➤ 16 миссий, три расы со своими интересностями.

В сумме ➤ Космическая стратегия — вроде бы и придерживается канонов, а вроде бы и новые вносит.

ПРЕ-РЕЙТИНГ **8,0** | ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ: **А что? Очень даже ничего...**





Hateful Chris: Never Say Buy!

Жанр: Аркада ● **Издатель/Разработчик:** Furios Entertainment ● **Системные требования:** PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● **Размер демо-версии:** 34Mb ● **Срок выхода:** Уже
Координаты: *www.hatefulchris.com*

Hateful Chris: Never Say Buy! ➤ Рисованная аркада про пацана, которому все надоело до такой степени, что он пошел крушить всех и вся — от рокеров и рейверов до продавцов полосатых палочек и коммивояжеров. Hateful переводится как всененавидящий, отсюда и поведение данного "пионэро". Интересен тот факт, что графика в игре двухмерная, мультяшная и ОЧЕНЬ стильная. Кроме этого в игре встречаются комиксы (как и в Max Payne — они просто иллюстрируют сюжет).

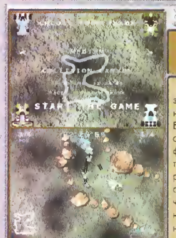
Собственно, геймплей несложен: Крис бегает по уровням, дерется различным оружием (которое можно купить или просто найти), выполняет своего рода квесты. Есть обычные атаки ножами, граблями и тому подобным, а можно "дожать" Криса до режима berserker, когда он одним ударом выносит нескольких врагов. Каждый раз эффекты berserker'а проявляются по-разному — то бензопилой махнет, то бомбу взорвет, то еще чего-нибудь наворотит. Все это выполнено красиво.

В демо-версии ➤ Несколько уровней и квестов, несколько видов оружия, которое можно купить, несколько врагов, несколько многостраничных комиксов.

В полной версии ➤ Очень много уровней с нелинейным прохождением, 30 видов оружия, 30 врагов, обещаются даже мини-игры.

В сумме ➤ Забавная и стильная аркада, чем-то напоминающая флэшевые игрушки, но с гораздо большим размахом.

ПРЕ-РЕЙТИНГ **7,0** | ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ: **Всененавидящий Крис на тропе войны – это круто!**



Kombat Kars

Жанр: Гоночная аркада ● **Издатель/Разработчик:** Positech ● **Системные требования:** PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● **Размер демо-версии:** 6,7Mb ● **Срок выхода:** Неизвестен
Координаты: *www.positech.co.uk/kombatkars*

Kombat Kars ➤ Чем-то напоминающая незабвенные Micro Machines аркада с участием небольших машинок. Есть трасса. Одна штука. Есть машинки. Четыре штуки. Можно управлять одной машинкой и заставить ее добраться до финиша первой путем вдалбливания в клавиатуру отдельно назначенных клавиш. И так еще раз. И еще раз. И еще много-много раз. Что самое обидное, ничем другим игрушка не отличается и проходится раза с третьего. В демке нет ничего такого, с чего можно было бы если не прыгать от радости, то хотя бы зауважать разработчиков.

Впрочем, есть одна небольшая, но все же фишка. Противников можно расстреливать. То есть подбираете вы по дороге какую-нибудь пушку и начинаете из нее палить. Несколько выстрелов из пулемета или три ракеты сделают свое черное дело, и противника отбросит на самое начало круга.

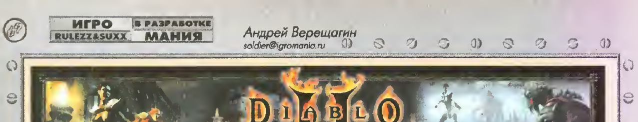
В демо-версии ➤ Одна трасса и три уровня сложности.

В полной версии ➤ Разработчики скромно умалчивают. Покупайте игру, мол, узнаете.

В сумме ➤ Приятно осознавать, что не Micro Machines единым...

ПРЕ-РЕЙТИНГ **6,0** | ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ: **Пятиминутное развлечение.**

Андрей Верещагин
soldier@igromania.ru





Ассассин дерется кулаками не хуже, чем рыцарь орудует мечом.

Дьявол потирает руки хвостом.
Мечислав Шарган

Diablo 2 по праву считается одной из популярнейших игр современности. Игра прочно закрепилась на верхушках хит-парадов и пока не собирается оттуда слазить.

Сервер Battle.net каждодневно трещит и скрипит под напором безумных поклонников игрушки.

Blizzard пока еще не приобрела тяжелую славу производителя сериалов, какой обладает, скажем, Westwood.

Но Blizzard находится на верном пути.

...Впрочем, вы ведь ждали Баала, не так ли?

Позади у него длинный хвост

Как вы помните, в финале Diablo II два властелина зла — *Диабло* и *Мефисто* — потерпели поражение, а третий, *Баал*, спасся бегством. Тряся грязными кулачищами и обещая непременно вернуться, он скрывается в тумане войны и ищет себе убежище в *Варварских Горах*, где всегда холодно, а земля покрыта толстым слоем снега.

Там он находит поддержку в лице младших по званию "темных товарищей" и, собрав огромное войско, начинает поиск магического *Камня Мира*. Этот самый камешек представляет собой единственную преграду, разделяющую Мир Смертных и Ад. Если Камень Мира окажется в руках Баала, в "наш" мир ворвутся полчища ужасных адептов зла и незамедлительно превратят его во второй ад.

Таким образом, цель игры вырисовывается сама собой — нужно отыскать и уничтожить Баала. Но оказывается, что сделать это совсем не просто, так как негодяй хорошо защищен и имеет надежное убежище. На вашем пути плотной стеной встают разнообразные представители сил зла — как ветераны, чьи трупы вы оставляли за собой в Diablo II, так и новички, про которых, впрочем, все знают из многочисленных превью. Как и про то, что монстры научились пользоваться баллистическим оружием, а также соорудили хорошо укрепленные крепости и башни, которые вы должны осаждать и зачищать до полного блеска. Рушить стены башен и подстреливать укрывающихся там неприятелей, стоя под градом вражеских стрел и камней, — занятие не из легких, но есть в нем своя приятность.

На смену бесконечным путешествиям по подземельям пришли массовые побоища на свежем воздухе, хотя и первые имеют право на существование — иногда вам придется заглядывать в подземные ледяные пещеры в целях выполнения некоторых квестов. И перемена это лично мне по душе — довольно уже скитаться по темным коридорам. Все, кому нужен был "глоток свежего воздуха", его получили.

Это, уважаемые, не такой уж и медведь, каким кажется на первый взгляд. Это, прямо скажем, друид. К которому, когда он в таком обличьи находится, лучше и не подходить вовсе.

Новые классы старых персонажей

Для ведения боевых действий в экстремальных условиях Blizzard предоставляет в аренду два новых класса персонажей: *Друид* и *Ассассин*. Стоить отметить, что если вы хотите поиграть в одиночку за одного из этих героев, вам прежде придется пройти за него оригинальную игру, чтобы как следует его подкачать. Утомительное, конечно, занятие, но ничего не поделаешь — таково жизнь.

Друиды, находясь в близком контакте с природой, способны управлять ее духами, стихией, а также зверями и птицами. Пользуясь соответствующими заклинаниями, они могут натравить на противника медведя, волка или ястреба. Но еще эффективней самому превратиться на время в того же медведя или волка. В этом случае вы получаете доступ к некоторым новым умениям (например, сможете применять в драке когти

и клыки), но при этом временно теряете старые (кто увидит медведя с мечом в руках, пусть первым бросит в меня камень). Практика показывает: чем большим набором способностей обладает находящийся под управлением дикий зверь, тем большему количеству неприятелей он успеет перегрызть глотку. А вообще подобные превращения особенно эффективны в тех случаях, когда у вас под рукой не имеется подходящего оружия.

Друиды могут также пользоваться услугами магии элементов. Оно позволяет им контролировать в некоторой степени землю, огонь и ветер. Так, например, Друиды могут вызвать небольшое землетрясение или запустить в сторону скопления противника сметающий все на своем пути ураган.

Что касается Ассассинов, то они специализируются на рукопашном бою и использовании ловушек. Таким образом, им не нужны различные мечи, копья, арбалеты и т.п. Их любимые орудия боя — разнообразные кастеты с длинными шипами. Все приемы, используемые в бою Ассассинами, делятся на две группы: атакующие и добивающие. Первые наносят вред здоровью или запасу маны врага. После использования атакующего приема достаточно квалифицированный Ассассин может применить добивающий удар, который усиливает действие первого и заодно создает оппоненту дополнительные проблемы.

Основная масса спеллов, которыми может пользоваться Ассассин, направлено на временное увеличение урона, наносимого определенными видами его атаки. А вообще Ассассины от природы не наделены хорошими магическими способностями, их конек — это ловушки. Правда, последние не могут похвастаться универсальностью, имеет смысл использовать их только в некоторых ситуациях. Скажем, устанавливать ловушки на огромных открытых пространствах практически бессмысленно, а вот заминировать узкий мостик или неширокий проход — дело перспективное.

Гром гремит и кусты трясутся... При осаде обороните[illegible]ных сооружений [illegible]няйте, [illegible] самые [illegible].

Больше, лучше, красивее

Одним из ключевых новшеств адд-она является увеличение — вдвое! — число инвентарных слотов. Отныне вам не придется выбрасывать кучу ценных и полезных вещей из-за нехватки места в рюкзаке. И это радует. Даже очень.

Кстати, о предметах. Их список изрядно пополнился за счет новых экземпляров, в числе которых — драгоценные камни и руны. И те, и другие, подобно самоцветам (gems), наделяют некоторые виды оружия новыми возможностями. Но если камни одним движением мыши вставляются в нужный слот оружия и апгрейдят его, то эффект от использования рун зависит от порядка их расположения в слотах. Чтобы вам не приходилось мучиться, перебирая все возможные варианты (а их здесь много,



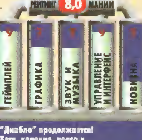
можете мне поверить), авторы разбросали по сундукам и тайникам рецепты (*Scrolls of Knowledge*), где указаны нужные комбинации.

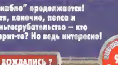
Важную роль в **Lord of Destruction** играют наемники (*Hirelings*) — ваши союзники, управляемые компьютером. Если вы помните, эти товарищи присутствовали и в оригинальном Diablo II, вот только проку от них было немного. Бегали взад-вперед, бездумно махали мечами и бесславно погибали... Такие помощники оказались никому не нужны, осознав это, дизайнеры Blizzard разрешили отныне снабжать их оружием и броней, наделили их должным умам и способностью развиваться, накапливая опыт. Теперь наемники могут оказать вам реальную помощь, особенно если их класс отличается от класса вашего персонажа. Скажем, если вы маг, вам очень кстати пришелся бы соратник в лице сильного, хорошо вооруженного рыцаря.

На этом нововведения не заканчиваются. В LoD вы имеете возможность одним щелчком мыши переключаться между двумя "режимами вооружения" героя (к примеру, во время битвы мгновенно сменить оружие ближнего боя на какой-нибудь арбалет). Кроме того, стало гораздо удобнее ремонтировать сломанные вещи — в любой мастерской можно разом починить все поврежденное добро, нажав на кнопку "Repair All". Наконец, появилась удобная мини-карта и разрешение 800x600 в синглплеере. Нужно ли говорить, что без этих мелочей взаимопонимание между игроком и адд-оном налаживалось бы гораздо труднее?

Вердикт

Еще до выхода **Lord of Destruction** было понятно, что изменения и нововведения никоим образом не будут носить глобального характера. Так оно и вышло. Один интересный акт, два новых класса персонажей, слегка пополненный набор монстров и предметов и ряд изменений помельче — вот и весь список. Вам этого мало? Если да — забудьте про LoD и ждите следующей части игры (если таковой, конечно, суждено появиться), если нет — играйте и получайте удовольствие. ■





Михаил Бузенков aka Mihanic
mihanic@igromania.ru

Microsoft Train Simulator

Постой, паровоз, Не стучите, колеса. Кондуктор, нажми на тормоза...

Операция "Ы"

ЖАНР: Симулятор поезда

Необходимо: PII-300, 64Mb, Voodoo

Желательно: PIII-700, 128Mb, GeForce2

Издатель: Microsoft www.microsoft.com

Разработчик: Microsoft www.microsoft.com

Похожесть: Нет

Сайт Игры: www.microsoft.com/games/trainsim

МУЛЬТИПЛЕЕР: Нет

В детсадовском возрасте я жутко любил игровые аттракционы: лошадок там всяких, колесо обозрения, и особенно поезд. Прокатившись несколько кругов по знакомому маршруту, я постепенно впадал в счастливую нирвану... А еще у меня была игрушечная железная дорога, по которой я катал солдатиков. А еще я мечтал стать машинистом и возить всех хороших людей бесплатно в Америку. А еще... В общем, я много всякого хотел и любил, но как-то все не выходило и не получалось, и машинистом я так и не стал.

Воплотить свою детскую мечту мне помогла, как ни странно, компания Microsoft. Не плюйтесь и, пожалуйста, без мата — именно она выпустила первый и, скорее всего, последний в мире симулятор поезда.

Я в вожатые пойду — пусть меня научат

При демонстрации братьями Люмьер первого документального фильма о прибытии поезда люди закрывали лицо руками и пытались убежать от въезжающего в кинозал грохочущего монстра. Много я видел фильмов про поезда, но именно после взгляда на MTS мне захотелось закрыться в темной кладовке, замуроваться кирпичами и никогда не выходить на свет.

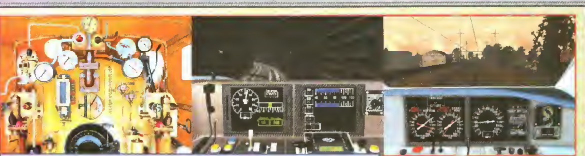
Уже стартовое меню повергло меня в долговременный шок. Разработчики компьютерных симуляторов обычно стараются раз граничить выбор средства передвижения, трассы и сценария на различные группы — для удобства и осмысленности выбора. Но только не Microsoft! — теперь можете плеваться. Здесь тебе и маршрут, и поезд, и сценарий, и даже погода со временем года — все в одном, причем при выборе одного из параметров остальные сразу же изменяются. Посидев часок другой, я без особых проблем разобрался и запустил-таки игру. Дальше — больше.

Досталась мне перевозка пассажиров на *"Летучем Шотландце"*. Приборная панель сей машины напомнила космический корабль из "Звездных Войн". Только вот юному джедаю удалось его запустить, а мне, простому смертному, — никак. Что такое *реверс, форсунка, тяга*? Почему у тормоза три положения? Нужна тренировка. Есть тут и тренировка, но вот только толку от нее немного. Приводить в движение поезд вас научат, объяснят назначение всех приборов, научат изменять положение камеры, но изучать поведение поезда на самой дороге вас отправят в справочник машиниста. Понять сию хитрую грамоту — дело непростое, и от дополнительного общения со словарем вам не отвертеться.

Отлично выполненный паровоз на фоне безликого пейзажа и убогих придорожных построек.

Теперь я чувствую себя настоящим машинистом за рулем современного экспресса. Поднять передний пантограф, подать реверс вперед, тягу на полную, отпустить тормоз до максимума. Ура, мы едем! Ту-ту! Проводница, чаю! Недолго я ехал. Уволили по истечении 5 минут корьеры машиниста. Согласно статистике, полученной по окончании игры, оказалось, что я пропустил один светофор, трижды не снизил скорость на две мили, не остановился ни на одной из станций, да еще и полсостава исчезло в неизвестном направлении (украли на ходу?). *Следить за знаками дорожного движения нужно на протяжении всего пути*, иначе можно сойти с трассы прямо перед финишем. Если учесть, что проезд через железнодорожное полотно средней длины займет минут 40 реального времени, то доехать до конечной станции с живыми пассажирами (представляете, они не любят быстрой езды! Трясет, видите ли!) очень проблематично. Геймер — человек стойкий и терпеливый, он бы и это выдержал, если бы не общая монотонность и скучность процесса. Окружающий пейзаж не пестрит особым разнообразием: туннель — деревья — станция, станция — деревья — туннель. Никакого развития событий, если не считать редких аварий и отцепления грузового состава, приводящих к окончанию игры. Единственный стимул — прийти вовремя — не дает желаемого результата, и мы, полюбовавшись красотой поезда со всех ракурсов, медленно ползем указателем к заветному крестику.

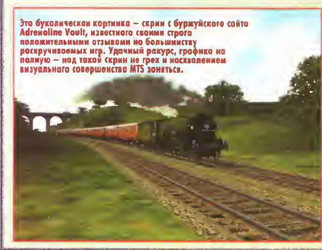

Экспресс модели 2000 года. Благодаря двум пантографам может двигаться по рельсам в обоих направлениях.



приборные панели парового, дизельного и электрического поездов, несмотря на внешние различия, построены по одной общей схеме: реверс — тяга — тормоз.

Три тополя на Плющихе

Железные дороги — это не просто тысячи километров рельс и шпал, это прежде всего наслаждение, наслаждение видами. После еды у вас нарушается кислотно-щелочной баланс... Тьфу, не то. После игры в MTS у вас нарушаются все представления о романтике железных дорог. По моему скромному мнению, "природные компоненты" маршрутов Токио — Хаконе (Япония) и Инсбрук — Сан-Антоний (Австрия) должны различаться не только количеством деревьев. Но мнение Microsoft не всегда совпадает с мнением трудящихся, и под списком отличий — деревья, станции, туннели — можно смело поставить подпись "Извините, больше мы не придумали". Концентрация зданий на километр дороги сильно напоминает увиденное в постъядерном мире **Fallout**. Но и те же станции выглядят настолько убого, что при остановке невольно переключаешься на приборную панель и посыпаешь колесо песком, а голову пеплом. Деревья напомнили уроки лепки в детском саду: в те прекрасные годы я брал три спички, обмазывал их зеленым пластилином и соединял вместе. Но большее детские руки были не способны; ровно настолько не способны ребята из Microsoft создавать красивые пейзажи. А люди? Железная дорога — это люди. Где они? Занялся я перевозкой людей. Решил сменить обзор, чтобы посмотреть, как там вагон-ресторан. Люди! Вы где? Раздавшееся по комнате эхо заглушил крик соседа — "Ты что, больной?". Я — вроде нет, а вот разработчики... По-видимому, бессмертное произведение Гоголя "Мертвые души" оставило неизгладимые впечатления в их сердцах. Единственным пассажиром поезда является одинокая сигара, спокойно себе дымящаяся на протяжении всего пути. Вот это экономия! Microsoft изготовила несгорающий табак! К сожалению, это единственное по-настоящему удивительное открытие, подаренное нам MTS.



Это буколическая картинка — скрин с буржуйского сайта Adrenoline Vault, известного своими строго положительными отзывами на большинству раскручиваемых игр. Удачный ракурс, графика на полную — над таким скрин не грех и восхвалением визуального совершенства MTS заняться.

Впрочем, понять разработчиков, конечно, можно. Если представить, во что обошлось бы процессору/видеокарте обработка двух-трех десятков полигональных пассажиров на вагон в реальном времени. Тектонический провал между мечтой и действительностью.

Долой четыре колеса!

В Microsoft работают удивительно смелые и храбрые люди. Выпустить игру, делая ставку на один лишь реализм, — поступок не для слабонервных. Но металлический конек Билла проскакал всю дистанцию от Америки до России, не потеряв ни грамма ценного груза. Информационная составляющая MTS действительно сражает наповал. На каждый тип и вид поезда имеется характеристика: дата изобретения и использования, тип локомотива и максимальная скорость, а также конфигурация колес, давление в котле и краткая эксплуатационная характеристика. Причем все эти отличия перенесены в игру, так сказать, без потери качества. Например, два паровоза — *"Дэш 9"* и "Летучий Шотландец" — имеют отличия в системе охлаждения и в устройстве панели управления. А вот экспрессы различаются конфигурацией тормозов: на одном они имеют два положения, а на другом коэффициент торможения выражен в процентах.

Не обошел реализм и маршруты. Марнасский перевал, Северо-Восточный коридор, Сеттл — Карлайсе, Инсбрук — Сан-Антоний, Токио — Хаконе — все самые известные маршруты, кроме, конечно, российских. К этому мы привыкли; но это не значит, что смирились. Когда нас начнут уважать?

Каждая трасса тщательно изучена и замерена. Перед поездкой нас ознакомят с ее продолжительностью и графиком изменения высоты. Плюс ко всему перечисленному предложат несколько различных сценариев (перевозка груза, пассажиров, движение с максимальной скоростью, а также экзотика — расследование убийства в *Восточном Экспрессе*).

Дорога в рай

В большинстве случаев судьба таких вот неординарных симуляторов заканчивается толстой шубой пыли на полке с древностями. Так было и будет, наверное, всегда. Экзотично — не всегда хорошо; но, как оказалось, Microsoft — не всегда плохо. Вот, правда, недолгим будет их маршрут. Неделя, быть может, две, а дальше конечная остановка — все та же шуба пыли. Своя аудитория машинистов, выросших почему-то во врачей, инженеров, менеджеров или пока не выросших вовсе, у MTS, конечно, сформируется. Аудитория людей, которым реверс и пантограф заменит прелестные виды из окна и гул наполненных людьми станций. Но будет она, предчувствую, неизмеримо мало. ■



Матвей Кумби
cumbi@igromania.ru

STARTOPIA

> Но Тау-Ките живут в красоте,
> Живут, между прочим, по-разному
> Товарищи наши
> По разуму.
>
> ***В. Высоцкий***

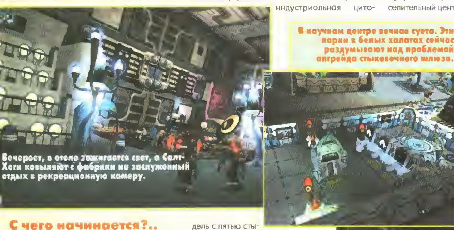
ЖАНР: Economic Strategy

Разработчик: Mucky Foot — www.muckyfoot.com
Издатель: Eidos Interactive — www.eidos.com
Похожесть: *Dungeon Keeper, Theme Park, Rollercoaster Tycoon*
Сайт Игры: *www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=86*

НЕОБХОДИМО: PII-350, 64Mb, Voodoo2
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-600, 128Mb, GeForce2

МУЛЬТИПЛЕЕР: Локальная сеть, Интернет

Startopia почти никто не ждал — никто не зачеркивал дни в календаре и не заваливал форумы дурацкими сообщениями. Она вышла почти в срок, спокойно, без помпы и шума фанатских сайтов, и сразу же покорила сердца всех экономических стратеговедов и стратеговодов. Определенно, весна и лето 2001 года запомнятся нам двумя историческими вехами: в мае — Tropico, в июне — Startopia; одна другой краше, такие разные внешне и по сути, но такие схожие в одном — в потрясающем геймплее.



Вечереет, в отеле зажигается свет, а Салт-Хоги ковыляют с фабрики на заслуженный отдых в рекреационную камеру.

В научном центре вечная суета. Эти парни в белых халатах сейчас раздумывают над проблемой апгрейда стыковочного шлюза.

С чего начинается?..

Startopia начинается с пародии. Волосатый питекантроп находит черный монолит, который на поверку оказывается обычной пончикоделательной машиной. Да и вся игра отлично сдобрена галлонами околокосмического юмора — с первого взгляда угадывается пародия на "Вавилон-5", "Инопланетянина", "Звездные Войны", "Чужих", ту же "Одиссею", не говоря уже о многочисленных скрытых цитатах из Дугласа Адамса или Клиффорда Саймака.

Впрочем, об этом мы еще успеем вдоволь наговориться, а пока — немного конкретики. Итак, Startopia, *еще один* экономический симулятор, такой же симулятор, как все эти Sim-что-то, Theme-нечто, Tycoon какой-то и прочие менее популярные брэнды. Однако идея Startopia затмевает все. Только представьте: далекий космос, богом забытая звездная система, чахлый газовый гигант на горизонте — и огромная космическая станция, перевалочный пункт между Альфой Кассиопеи и Копной Серого Лебедя. Проникаетесь потихоньку? Фантазируем дальше: мы — супервизор (инспектор) и хозяин этой здоровой кучи космического мусора, которую требуется в кратчайшие сроки превратить в преуспевающий бизнес. Под нашим подчинением находится суперкомпьютер с неадекватно высоким самомнением и девять разновидностей инопланетной фауны, забавно мельтешащих по нижней палубе. Готовы взвалить на себя ответственность?

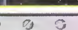
Вот и хорошо. Итак, начнем. Что вам больше по вкусу, господин инспектор? Огромная индустриальная цитадель с пятью стыковочными доками и восемнадцатью круглосуточно работающими фабриками? Или же предпочитаете построить колоссальный "Макдональдс"? А как насчет возведения гигантского научного центра или даже космического Алькатраса с пулеметными вышками и вездесущими охранными дроидами? Секундочку — а может, вы жаждете отгрохать самый большой космический бордель в этом секторе галактики? Почему бы и нет?! Благо, в нашем строительном чемоданчике с самого начала присутствует некая конструкция, с первого взгляда безошибочно определяемая как "красный фонарь".

Сам себе Шеридан

Давайте разберемся по порядку: наша станция состоит из трех палуб, на каждой из которых кипит и бьет ключом жизнь. На нижней установлены склады, ангары для прибывающих кораблей, дымящие фабрики, очистительные станции, медицинские пункты, исследовательские лаборатории, станции техобслуживания дроидов-рабочих, установки связи, комнаты охраны. Короче говоря, первый этаж — сердце любой станции, независимо от ее предназначения. Именно здесь свершаются научные открытия, именно на местных заводах куется наша индустриальная мощь, именно в местный космопорт будут прибывать странствующие межгалактические спекулянты со своими товарами сомнительной ценности и именно на первый этаж в первую очередь нападет коварный противник.

Впечатляет? Ну ладно, дружно нажали PgUp — и вперед, на вторую палубу. Ого! Увеселительный центр! Собственно, как раз та, ради чего на вашу станцию временами заглядывают космические туристы. Надо заметить, что разработчики вовсю оттянулись на дизайне именно "палубы удовольствий". Кроме банальных закусочных, запивочных, чебуречных и пельменных можно построить настоящий космобар со стойками, заказными столиками и шикарной дверцей — как из ковбойского салуна. Перед тем как завалиться на бок

А вот так выглядит наша космическая станция снаружи. Ну как пролетишь мимо такого?



в недорогом мотеле или шикарной гостинице, можно сходить... ну, например, на местную дискотеку. Разноцветные софиты, дрыгающиеся пришельцы самых невероятных форм и раскрасок и даже сильно смахивающий на Джаббу Хатто местный диджей, яростно наворачивающий пластинки с зажигательными ритмами — это надо видеть собственными глазами. Ну и, конечно же, главное сооружение — эдакий "дворец наслаждений" с недвусмысленными сердечками на вывеске и мягкими креслами известного назначения, в которых крылатые гурии... впрочем, довольно! Нас могут читать дети...

Наконец, последняя, самая верхняя палуба — маленький кусочек живой природы среди металлических решеток и стальных арматурин станции. Для каждого живого организма тут найдется уголок, напоминающий о родном доме. Внизу гремят фабрики и дискотеки, а здесь поют птички, в водоемах плещутся экзотические рыбешки, растут пальмы, смердят болото и возвышаются холмы зыбучего песка. Завораживающий терроморфинг, идущий в реальном времени, может за несколько секунд

Отличное место для медитации — сквозь прозрачный потолок третьей палубы можно разглядеть даже отдельные галактики.

За кружкой доброго забористого Starz Beer любые гуманоиды найдут общий язык.

превратить равнину в холм, цветущую травку — в голый каменный ландшафт, а сухие прерии — в озерцо с прозрачной водой. Границы между ландшафтами очень плавные, никакой визуальной дикости — все досканально продумано, на редкость гармонично и (главное!) красиво. После того как я двумя клавишами пробуравил через всю палубу окоп, а потом третьей превратил его в маленькую речку, я влюбился в эту игру навсегда.

Кстати, о любви

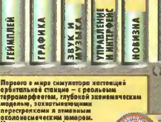
Тут у нас налицо так называемый случай любви "с первого взгляда". Графика Startopia — ее главный козырь перед остальными конкурентами, а также последний гвоздь в крышку гроба устоявшегося стереотипа о том, что "раз экономическая стратегия — значит уродства". Свободная плавающая камера, высококачественные текстуры, плавная анимация, отличная перспектива и дотошная проработка мельчайших деталей. На окрестных скриншотах не увидеть, как весело жестикулируют в разговоре два коротышки Салт-Хага или с каким изяществом задумчивые Серые (внешне, кстати, — вылитые сектоиды из X-Com!) набивают какие-то сложные команды на левитирующих компьютерах медицинского мостика. Что уж там говорить о грации прогуливающихся по второй палубе крылатых Сирен или слаженности движений группы волосатых садовников-Кармарама, вооруженных лопатами! Ничего вам не скажут скриншоты — такое можно (и нужно!) видеть собственными глазами.

Те же самые эпитеты относятся и к музыке — она великолепна. Чрезвычайна контекстно — изменяется в зависимости от происходящего на экране. Вот мы на второй палубе — и что-то отдохновенно-веселое льется из колонок, а вот мы спускаемся вниз, и индустриальное трум-пум-пум врывается в комнату. Звуки, правда, не фонтан: бластеры стреляют как-то ненатурально, а шипения многочисленных механизмов не оставляют никаких приятных эмоций, но вот веселая тарабарщина пришельческих диалогов — это почти что однозначный "Оскар". Умора!

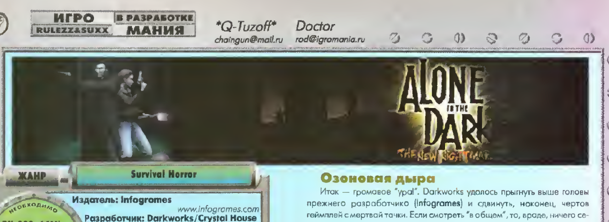
А если поднять веки?..

И все же бронепоезд Mucky Foot стоит на запасном пути, что они и доказали путем внедрения в игру... боевых действий. Концепция без особых колебаний была взята из Dungeon Keeper, но стараниями разработчиков оказалась оттесненной далеко на задний план по отношению к строительству и экономике. В некоторых миссиях вы обнаруживаете, что у вас есть супервизор-конкурент — что-то вроде вражеского Хранителя из DK. Ваше стратегическое одиночество нарушается в тот момент, когда наймиты соседа начинают прорываться в один из отсеков станции. "В соседнем отсеке станции завелись конкуренты! Ату! Вздуем их, ребята!" — кричит бортовой компьютер, и начинается бессмысленная сеча. И никаких тебе внешних вторжений, абордажа станции космическими пиратами, прожигания обшивки лазером или чего-нибудь еще в таком духе. Бой совершенно неуправляем, и в нем автоматически принимают участие все заранее завербованные вами пришельцы, независимо от расы и боевых навыков. Единственный способ хоть как-то повлиять на ход сражения — это поставить зазывные "флаги" а-ля Dungeon Keeper. Теоретически можно возвести на месте предполагаемого вторжения систему охранных вышек, и тогда все индейские набеги будут пресекаться на корню. Но точку прорыва никогда нельзя предугадать заранее, а посвящать всю жизнь созданию оборонных комплексов как-то не хочется. Впрочем, проигрыш в бою почти всегда означает провал миссии, поэтому совсем пренебрегать обороной не рекомендуется.

Цитата из DK получилась, как видите, кривоватая — боевые действия не являются способом расширения территории, получения богатств или просто путем к победе. Кому-то покажется, что наезды конкурента обостряют геймплей, а для кого-то они станут соринкой в глазу. С учетом того, что это экономическая стратегия, а вовсе не god-sim, — скорее все-таки соринкой. Но на фоне общей увлекательности игры и великолепной, живой атмосферы это, право же, нельзя назвать серьезным дефектом. Разве что балл в графе "Новизна" окажется на единицу меньше. ■



Q-Tuzoff chaingun@mail.ru
Doctor rod@igromania.ru



ЖАНР: Survival Horror

Издатель: Infogromes
www.infogromes.com
Разработчик: Darkworks/Crystal House
www.darkwarks.com
Похожесть: Alone in the Dark 1-3, Blair Witch Project, Resident Evil
Сайт Игры: *www.aloneinthedork.com*

НЕОБХОДИМО: PII-300, 64Mb, Riva TNT
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-500, 128Mb, Riva TNT 2

МУЛЬТИПЛЕЕР: Нет

У Alone in the Dark было два продолжения, и ни одно из них не зацепило меня больше "оригинала". Даже наоборот — продолжения разочаровывали. Не потому, что были заметно хуже: просто сиквелы привлекают меня лишь в случае, когда имеется заметный прогресс по отношению к первой части. Чего в AitD 2-3 не наблюдалось.

Разработкой Alone in the Dark: The New Nightmare занималась сторонняя компания. Это обнадеживало: в имени разработчика — Darkworks — грезилась свежесть взгляда и неклассический подход. Была и конкретное пожелание: пусть они сфокусируют на The New Nightmare всю мощь атмосферы "Элауна". Пусть я снова буду бояться — даже став на восемь лет старше.

Чтобы не я играл в игру, а она играла мной.

Как в старые добрые времена.

В черном-черном городе...

Предыстория The New Nightmare скорее детективного, нежели мистического характера. Лучший друг главного героя игры, *Эдварда Кэрнби*, погиб. Как и положено — при загадочных обстоятельствах. Этот самый друг по имени *Чарльз Фиске* искал три древних таблички, посредством которых намеревался выпустить на волю дикую и неукротимую потустороннюю силу. В чем, судя по последним событиям, он немало преуспел. И теперь Эдвард собирается предпринять расследование, а заодно и свершить месть над убийцами Чарли.

Вместе с ассистенткой *Алиной* он отправляется на загадочный остров. Их цель — расшифровка древнеиндейских письмен, которые должны помочь установить причину гибели Чарли. Но самолет, немного не долетев до цели, терпит крушение. Оба героя спасаются, выпрыгнув с парашютами. Алиса падает на крышу какого-то старого особняка, а Эд приземляется в сотнях метров от нее в лесу. Именно с этого момента начинаются наши приключения. По ходу дела выясняется, что таинные символы — не письмена древних индейцев, а... манускрипты инопланетной расы, исчезнувшей 12000 лет назад. Рассказывать о поворотах сюжетной линии бессмысленно, так как их слишком много, и они... хм... не вполне традиционны для серии AitD: например, чего стоит один лишь заговор в американской партии по борьбе с коммунистами...

Впрочем, на некоторые подозрения относительно игры олиены и коммунисты наводят, нет?..

Озоновая дыра

Итак — громовое "ура". Darkworks удалось прыгнуть выше головы прежнего разработчика (Infogrames) и сдвинуть, наконец, чертов геймплей с мертвой точки. Если смотреть "в общем", то, вроде, ничего серьезного и не случилось. Следуя заветам классиков, бегаем по лесу, болоту, пещерам, подземельям и, конечно, в помещениях. Убиваем монстров. Решаем квесты и задачи проникновения на новые территории.

Это в общем. Но частности — они играют роль айсберга, на который напоролся "Титаник". Если убрать фирменное название серии и оставить просто "The New Nightmare", никто и не заметит, что мы имеем дело с сиквелом Alone in the Dark.

Во-первых, на дворе октябрь 2001-го. Наконец-то мы шастаем с электрическим фонариком вместо керосинки! На счастье, несомненно, не в фонаре, а в навороченной рации, которая время от времени говорит голосом Алины (или Эда, смотря за кого играть). В Darkworks твердо знают — борьер между мирами радиоволнам не помеха. И Алина бодро сообщает, как там у нее дела, в то время как рация вместе с Эдом находится в другом измерении. В свете этого новшество слово "alone" в названии игры приобретает иронический оттенок. Мы в темноте одни, но как бы и не одни — всегда можно послушать рацию. Это придает сил и нейтрализует страх. Чего, собственно, бояться, когда ты в курсе, что на расстоянии полета волны твоя боевая подруга тоже расталкивает плечами толпы монстров? Нас уже как минимум двое!

Монстров, к слову, действительно толпы. Если не с **"Серьезным Сэмом"**, конечно, сравнивать, а с первым "Элауном". Раньше битва с каждым врагом была своего рода психологической дуэлью, да еще способ истребления в каждом отдельном случае надо было найти — просто из дробовика вряд ли кого застрелишь, о иных и вовсе лучше за три мили обойти. Теперь мы стреляем бедных зверушек пачками. Нам не надо ломать голову над тем, как убить демона, показав ему его собственное отражение в зеркале. Достаточно всадить в него пол-обоймы из пистоле-


Стекло [illegible] на раз. Бэкграунды вполне интерактивны.

та. И во второго — тоже. И в третьего. И в шестого. Перестреляв все население локации, довольный собой Эд лезет в меню записаться.

Черта с два. В меню нет никакого Save/Load! Для "этого" существуют специальные амулеты-обереги. Кладем их в инвентарь, жмем "Use" — и вы сохранены. Изящная пристовочная система. Все дружно выкидывают клавиатуру в окно и идут за геймпадом. Но стоит оговориться. Амулет (то бишь команда "Load") обладает странным свойством воскрешать всех монстров в помещении, якобы убитых вами до того, как вы засейвились. После Load'a вы вернетесь в комнату, полную оживших кровожадных тварей. Бой продолжается!

Но Darkworks нельзя упрекнуть в непоследовательности. Много монстров — много патронов! В первой, помнится, части приходилось перезагружаться, впустую израсходовав пару зарядов. Теперь в этом нет необходимости! Патроны даже никто не прячет в сундуки и ящики — они просто валяются но полу в комнате и в лесу на опушке. Хотя, конечно, здесь встает проблема: надо подобрать потроны к тому типу оружия, который можно нормально использовать. А таких из всего арсенала — ну, пушки две-три, не больше. Зато некоторые монстры убегают от света фонарика. Темные, неразвитые типы — что с них взять? Фонарика не видели.

Традиционно для серии AitD по ходу игры вам будут попадаться различные головоломки, решение которых — дело отнюдь не простое. Хотя в большинстве своем они составлены по принципу "поди туда, достань то и принеси сюда. Поверти-покрути и уходи". Помните принцип Doom? "Беги в один конец уровня, хватай ключик, потом в другой — дерни рычаг, а еще позже вон в тот — там дверь откроется. Только не забудь по пути пару десятков врагов завалить". Аналогично. Только, в отличие от остальных частей серии, решать паззлы трудно не по причине их сложности, а из-за тупых и назойливых врагов, путающихся под ногами. И — кромешной-кромешной тьмы; слишком уж близка к сердцу разработчики приняли название игры.

Монстры по большей части, пардон, членистоногие. В той или иной степени. Эх, и куда подевались шедевральные уроды из первой части...

Обратите внимание: пятно света расползается в зеркале позади Алины.

Видишь муху на стене?

Графика, спору нет, отличная. Старается формировать нужную атмосферу, несмотря на противодействие радостей из предыдущей главы. Зловещая луна в ночном небе шепчется о чем-то с обитой плющом громадной статуей, и брошена тень на едва колышущуюся воду. Локации смотрятся просто шикарно. я жму руку художникам. Великолепная игра света и тени — быть может, лучшее, что я видел за последний сезон.

И, что интересно, не нужен никакой GeForce2 — второй "Ривы" хватит вполне. В отличие от Blair Witch Project, где я больше боялся камеры, чем ночного похода на кладбище без патронов, здесь все в полном порядке: камера выбирает наиболее удобный для вас ракурс. Жаль только, что полигонов на моделях изрядно не хватает — прямоугольный Эд с треугольным шотганом смотрится немного нелепо для героя 2001 года производства.

Музыка контекстная — злой индастриал, только хрипит иногда, как испорченный патефон. Зато звуки... Играя за Эдварда, обязательно послушайте бред умирающего мужика в самом начале — ощущение, что у озвучивавшего актера были проблемы с кишечником. Во-первых, голос хоть и натужный, но явно не от тяжелого ранения, во-вторых, складывается ощущение, что запись велось в помещении метр на метр. Это что касается игры актеров. Прочие звуки, ранее формировавшие львиную долю атмосферы AitD, утратили способность запускать мурашки по коже. Где он, протяжный стон водопроводных труб? Где неясные скрипы и шорохи, от которых вжимаешься в кресло? Одна пальба и вопли монстров. Зато не страшно, не трясутся руки и не надо пить валидол.

Интерфейс и управление — удобные. Правда, некоторых может взбесить отсутствие поддержки мыши — герой слушается только клавиатуры.

Ведь говорила тебе мамочка, не играй с огнем!

Официант, это чай или кофе?

Снова попотчевали бы нас той же игрой — пережили б, смирились. Восхвалили бы даже — все-таки графика вытягивает. Но поруганная атмосфера и общий уклон в сторону экшена заставляют повторить: это не Alone in the Dark, ребята. Это продукт из другой серии. Из какой? В Интернете очень модно сравнивать с Resident Evil. Возможно, возможно.

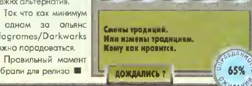
С другой стороны, отвергнуть The New Nightmare только из принципа не позволяет совесть. Даже если смотреть не с моральной, а с чисто практической точки зрения: что на данный момент может эту игру заменить? Да ничто. Нет в жанре Survival Horror свежих альтернатив.

Так что как минимум в одном за ольянс Infogrames/Darkworks можно порадоваться.

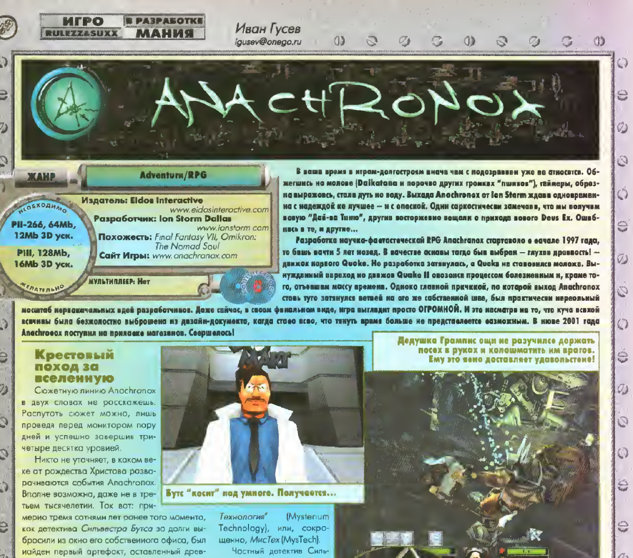
Правильный момент выбрали для релиза ■

РЕЙТИНГ 7,0 МАНИИ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА
6	9	7	8	2



Иван Гусев
igusev@onego.ru



ЖАНР: Adventure/RPG

Издатель: Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com
Разработчик: Ion Storm Dallas
www.ionstorm.com
Похожесть: *Final Fantasy VII, Omikron: The Nomad Soul*
Сайт Игры: *www.anachronox.com*

НЕОБХОДИМО: PII-266, 64Mb, 12Mb 3D уск.
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII, 128Mb, 16Mb 3D уск.

МУЛЬТИПЛЕЕР: Нет

В наше время к играм-долгостроям иначе чем с подозрением уже не относятся. Обжегшись на молоке (Daikatana и парочке других громких "пшиков"), геймеры, образно выражаясь, стали дуть на воду. Выхода Anachronox от Ion Storm ждали одновременно с надеждой на лучшее – и с опаской. Одни саркастически замечали, что мы получим новую "Дай-ка Тиню", другие восторженно вещали о приходе нового Deus Ex. Ошиблись и те, и другие...

Разработка научно-фантастической RPG Anachronox стартовала в начале 1997 года, то бишь почти 5 лет назад. В качестве основы тогда был выбран – глухая древность! – движок первого Quake. Но разработка затянулась, а Quake не становился моложе. Вынужденный переход на движок Quake II оказался процессом болезненным и, кроме того, отъевшим массу времени. Однако главной причиной, по которой выход Anachronox столь туго затянулся петлей на его же собственной шее, был практически нереальный масштаб неиссякаемых идей разработчиков. Даже сейчас, в своем финальном виде, игра выглядит просто ОГРОМНОЙ. И это несмотря на то, что куча всякой всячины была безжалостно выброшена из дизайн-документа, когда стало ясно, что тянуть время больше не представляется возможным. В июне 2001 года Anachronox поступил на прилавки магазинов. Свершилось!

Крестовый поход за вселенную

Сюжетную линию Anachronox в двух словах не расскажешь. Распутать сюжет можно, лишь проведя перед монитором пару дней и успешно завершив тричетыре десятка уровней.

Никто не уточняет, в каком веке от рождества Христова разворачиваются события Anachronox. Вполне возможно, даже не в третьем тысячелетии. Так вот: примерно тремя сотнями лет ранее того момента, как детектива *Сильвестра Бутса* за долги выбросили из окна его собственного офиса, был найден первый артефакт, оставленный древней инопланетной расой. Впоследствии подобные артефакты стали находить по всей обжитой вселенной. Часть из них оказалась оружием, некоторые – медицинскими приборами, предназначение же других так и осталось неразгаданным. Эти следы былого величия исчезнувшей расы получили название *"Мистическая Технология"* (Mysterium Technology), или, сокращенно, *МисТех* (MysTech).

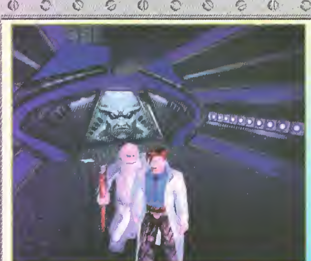
Частный детектив Сильвестр Бутс даже не предполагал, куда забросит его каприз судьбы. Проживая в *Анахроноксе*, огромном городе, находящемся в центре планеты *Sender*, он потихоньку спивался и залезал в долги. Лишь протаранив головой оконное стекло, Бутс понял: либо он находит работу и деньги, либо кто-то находит его труп. Сочтя первый вариант более привлекательным, Слой связался с эксцентричным стариком – ученым *Грамласом* – и стал его телохранителем. Вместе они отправились на поиски древних артефактов МисТеха, надеясь активизировать их и разбогатеть. Однако Фортуна немедленно повернулась к ним наиболее привлекательной своей частью: планета, на которую прибывают Бутс и Грамлас, раскалывается пополам. Неведомые силы, как выяснилось, пытаются уничтожить все живое во вселенной. Маленький отряд, состоящий из Бутса, его голографической секретарши *Фатимы Духан*, бывшей подруги *Стилетто Эниевей*, робота *PAL 18*, ученых Грампоса и *Рхо Боуман* и супермена-алкоголика *Эль Пако*, начинает крестовый поход против зла, имея лишь одну цель спасти вселенную и свои собственные задницы. Или это уже две цели?

Бутс "косит" под умного. Получается...

Дедушка Грампис еще не разучился держать посох в руках и колошматить им врагов. Ему это явно доставляет удовольствие!

В Anachronox вплетены десятки аркадных миниигр. Они помогают расслабиться и продвинуться дальше по сюжетной линии.

Типично консольная менюшка. Anachronox действительно очень напоминает консольные RPG.



Смерть hack'n'slash'a

Представленные семь персоиожей появляются в группе Бутса не сразу Портия разделяется на "октивную" и "пассивиую" команды. В первую входит одновременио не более трех персонажей, а остальные ждут героев в укромном уголке либо пороллельно выполняют кокой-нибудь квест (прямые онологии с Final Fontasy нолицо!). Кого брать на дело, зовисит от поставленной перед партией зодочи — каждый из героев обладает специальными способностями. Слай умеет взломывать замки, PAL 18 без асобага трудо входит в любую компьютерную базу данных, Грампос же способен своими занудными речоми любого заставить сделать то, чего этот любой делоть не планировоп (например, отдовать свой собствениый билет на звездолет).

В поисках артефактов МисТех группа путешествует с плонеты на планету. Всего их будет посещено ровно шесть штук, включоя такие экзотические, как Демокротус, где люди живут в мире, соглосии и ровноправии, и Крэптои — плонету суперменов. Кстати, если помните, зноменитый Супермен из комиксов/фильмо прибыл но Землю с плаиеты Криптон Зноли Ion Storm'овцы, где подложить кнопку.. Впрачем, об этом мы еще погаварим

Сначола упровление в Anachronax кажется иепривычным, но быстро въезжоешь — и тогдо стоновится просто и удобно. Вид от третьего лицо. Выбранный персонож беспрекословно подчиняется движеииям мыши и нажотиям клавиш. Топоешь себе вперед, щелкоешь ио кождого встречного-поперечного, беседуешь с ним, идешь дольше, видишь предмет, щелкоешь на иего, подбироешь предмет, идешь дольше, видишь нечто новое, щелкоешь на это нечто новое, октивизируешь и ток долее С виду напоминает скорее квест, чем odventure в классическом ворианте Да и по содержонию во мнагом — тоже. Щелкать приходится много, потому что общаться нодо практически с каждым, кого только увидишь, ииаче велик риск пропустить важную инфармоцию. Диалаги написаны талантливым сценаристом **Ричардом Гаубертом**; их иитересно и забавно читать, иноче речеобильноя игра могло бы быстро носкучить. А ток ничего — щелкаешь себе потихонечку и идешь вперед, следуя сюжетной линии.

Поклонником hock'n'slosh, приметившим Anachronax в магазине, лучше равнодушно пройти мимо Ни беспрестаиных крововых сражений, ни изобипия экспы здесь иет и в помине. Боев откровенно мало (но первых трех десятках уровней их можно по пальцам пересчитать), а победить в них элементарно. Уровни сложности "eosy" и "normol" — детский лепет; "hard" оправдывает свое название, но кок-то весьмо эпизодически. Зо что, в общем-то, настоящим "хардом" называться не имеет прова.

Что косается реолизоции боев — то это походовая система, позоимствованная у Final Fontosy VII. У каждого героя есть специальная шкала, показывающоя его готовность к атоке. Только когда шкала до краев заполнена энергией, герой может предпринять какое-либо действие: нопасть, передвинуться с места на место, использовать предмет из инвентаря. Сделали ход — ждите ответной реакции противника

Баевоя система поночолу розочаровывает. Выбор оружия иевелик (у Бутса — лазерный пистопет, у Грампоса — посох, PAL 18 сражается голыми монипуляторами, Эль Пако колотит врогов кулаками), схватки просты и монотонны. Одиако постепенно ситуация меияется к лучшему. Но поздних уровнях бои нокоиец обретают пусть и хлипкие, ио элементы тактики, появляются куда более сильиые и опасные вроги, которых приходится помучить. Стаиовится совсем весело, когдо в руки поподает оружие МисТех. МисТех доет героям ранее неведомую силу: теперь они могут мощио метать во врага файерболы и обрушивать ледяные молнии. А смикшировав МисТех с каким-либо редким жучком, можно получить совершенно новое оружие.

Маленький андроид PAL 18 способен постоять за себя и своего хозяина.



Стилетто в действии: наглядная демонстрация мощи оружия МисТех недовольным и сомневающимся.



"Мужской танец" в квартале красных фонарей позволил Бутсу заработать не одну сотню канадских долларов (в будущем они станут межгалактической валютой).

цию и доют квесты, та другие просто зонимоются болтологией, розводя бло-бло-бло беседы о жизни, музыке, радостях, печолях и что том еще на свете есть. Сначало кожется, что розроботчики перегрузили игру многочисленными ненужными розговороми, но постепенно это "кожется" уходит, уступоя место более правильным мыслям. Розговоры оживляют мир Anachronox. Нельзя не умилиться, став свидетелем такого диалога между двумя инопланетяиоми, очевидно, противоположных полов (хотя это и не факт):

— *Ты уверен, что он ничего не узнает?*
— *Конечно, нет, он же так далеко..*
— *Я люблю тебя.*
— *И я тебя.*

О, лямур... (смахивая непрошеную слезу) Созданию мощной *атмосферы* способствует узновоемость Anachronox. В игре



С помощью МисТеха можно легко путешествовать с планеты на планету.

тастическая сага. Больше всего игра нопоминало мне Верхувеновский **Totall Recall**; или, если угодно, "Корпорацию воспоминаний" Филиппа Дико. Том тоже был свой МисТех, таинственные машины, оставленные погибшими морсианами, а морсианский мегаполис очень даже напоминает Anachronox. Другим источником вдохновения Ion Storm Dallas послужил, по всей видимости, **Blade Runner**; либо, соответственно, "Мечтоют ли ондроиды об электрических овцах" того же Дико.

Игровая индустрия. Том Холл и не скрывает своего уважения к консольным RPG, в первую очередь — к игром компании **Square-Soft**. Сами видите, Final Fantasy цитируется напропалую. Ну, **Omikron** — это мои личные параллели. Том тоже приходилось много бродить по фантастическим мегаполисам, исследовать громадные здания и общаться с толпами NPC.

Чувство юмора как системное требование

Anachronox — игра с весьма высоким содержанием разных шуток, прибауток, стеба над стереотипами и кнопок на стуле. Не зря в readme разработчики записали "чувство юмора" в "рекомендуемые системные требования". Они оказались правы. При прохождении игры я гоготал, словно смотрел новый фильм братьев **Фарелли**.

Но если быть до конца откровенным, в боях Anachronox нет ни хлеба, ни зрелищ. Это не Final Fantasy, где за извергаемыми бойцами фонтонами огня и замысловатыми пассами можно наблюдать часами, с азартом подсчитывая: а сколько из него сейчас вылетит хит-пойнтов? А здесь — неторопливые разборки просто вписаны в контекст игры, никак не являясь неотъемлемой ее составляющей. Но это и не трогает. Честно. Потому что у Anachronox есть...

Sci-fi колыбельная

...Атмосфера. Она сгущается над головами персонажей с первых минут игры, переливается через монитор и начинает витать в комнате. В игре сотни NPC, и все они живут своей жизнью. Кто-то спешит на роботу, кто-то грустит об ушедшей возлюбленной, кто-то пьет виски в баре. Каждый из них готов побеседовать с командой Бутса. Причем, если одни сообщают по-настоящему полезную информа-

чувствуется сразу миллион влияний со стороны литературы и игровой индустрии, а возможно, и кинематографа. Нашинкуем их по отдельности.

Литература. В Ion Storm Dallas, похоже, очень любят американскую фантастику 50-60-х годов. Anachronox вполне бы мог оказаться романом **Роберта Шекли**. Помните, как он умел сохранять драматизм ситуаций, не теряя чувство юмора? **Азимов, Саймак, Гаррисон, Фостер, Фармер, Бестер** — их книги сами собой приходят на ум в процессе игры.

Кинематограф. Anachronox — это почти фильм, фан-



РЕЙТИНГ 8,0 МАНИИ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА
8	6	9	8	7

Долгострой, как выяснилось, долгострою рознь. Но все же они строили его слишком долго...

ДОЖДАЛИСЬ?

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

В игре скрыт миллион шуток. Чего только стоят советы Фатимы в долгих переходах между уровнями: *"Найдите комнату. Поспите немного. Или не спите. Мне плевать..."* Или: *"Не кормите крыс и насекомых!"* Наповал сражает анимационная врезка, когда Бутс и Грампос наперебой просят у больного инопланетянина его смертоносно ароматный носок, понадобившийся извращенцу информатору. Я долго смеялся, когда в баре на *Sender Station* обнаружил три туалета: men, women и other. Из любопытства я даже зашел в туалет к "прочим", но он мало чем отличался от обыкновенного мужского. На той же планете я встретился с популярной группой *The Meatles*, только что выпустившей свой новый альбом *"Beat the Meatles"* (к вашему сведению, первый альбом знаменитой ливерпульской четверки, выпущенный в США, назывался *"Meet the Beatles"*). Ну и, конечно же, не забыть "мужской танец", исполненный Бутсом в квартале красных фонарей. Сильвестр извивался как опытный стриптизер и заработал похвалы публики, не сняв с себя ни одного предмета.

В наш советский колумбарий

Графически игра выглядит — послушайте горькую правду! — как молодящаяся старушенция, уверенная, что может скрыть русло морщин под слоем побелки. По словам лидера проекта Тома Холло (все дружно трепещут при звуках этого имени. **Wolfenstein3D** и **Doom**, да?), название Anachronox расшифровывается как "вред из прошлого" (смесь двух слов *"anachronism"* и *"noxious"*). Каламбурная выходит ситуация — иба графика как раз и есть вред и анахронизм; а про то, что название относится к сюжету, узнаешь потом. Разработчики выжали движок Quake II как три тонны лимонов, но он упорно попискивал из-под пресса свое "как бы не так!", справедливо полагая, что его возможности не соответствуют требованиям времени. Модели угловаты, зачастую плохо прорисованы, а количество полигонов ограничено строже, чем нормы выдачи хлеба в блокадном Ленинграде. Впрочем, дизайн уровней делали мастерски; им бы движок похлеще, и я не ручаюсь за то, что удержался бы от удвоения балла за графику.

Впрочем, за шарм и харизму можно простить многое. Даже невозможность удвоить балл. Хотя простят далеко не все. Половина от силы, до и то — с трудом. Еще парочка соболезнующих клюнет на великолепный звук, особенно если хорошие колонки и сабвуфер. Остальные скажут "гуд бай", даже толком не поздоровавшись.

Болел

Anachronox, спора нет, не лишен недостатков. И речь идет не только о графическом несовершенстве. Первые несколько часов игры требуют от игрока изрядной доли терпения — привыкших к экшену дразнит неторопливость, с которой "раскручивается" сюжет, и недостаток действия. Бои можно по пальцам пересчитать, зато квестов в избытке. Акроним RPG, таким образом, отодвигается на второй план, а на первый выходит жанр Adventure.

В рамках этого обмена фигурами раздражает необходимость посещать одни и те же уровни по нескольку раз. Часто, чтобы попасть из точки А в точку Б, надо пересечь полдюжины уровней. Каждая локация грузится секунд пятнадцать. До точки Б я обычно добирался уже сильно обозленным. Разве сложно было устроить в игре систему телепортов для быстрого перемещениями между уровнями? В Ion Storm до этого как-то не додумались.

Вынести вердикт Anachronox — сложно. Это отличная вещь, но появилось оно явно не в свое время. Хотя можно посмотреть и с другой стороны, назвав разработчиков ростяпами и ретроградами. Думаю, года два-три тому назад мир бы ахнул и восторженно захлопал в ладоши. Сейчас же привлечь лопающих на обед "жыфорсы" геймеров стало гораздо сложнее, я просто вижу, как многие из них проходят мимо этого интересного проекта. Эта мысль подтверждается тем, что пока продажи игры как-то не слишком высоки. Более того — по всей видимости, Anachronox станет последним проектом даллосовского крыла Ion Storm: из свежих новостей стало известно, что студия Ion Storm Dallas прекратила свое существование... ■

Sarcastic Rebel
Retro_parrot@yahoo.com



ЖАНР — Космический симулятор

Издатель: Infogrames
www.infogrames.com
Разрабатчик: Particle Systems
www.particle-systems.com
Похожесть: X-Tension, X-Beyond the Frontier

НЕОБХОДИМО: PII 300, 64Mb, 3D card 4Mb
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII 500, 128Mb, 3D card 24Mb

МУЛЬТИПЛЕЕР: Локавькоя сеть, Интерист

Independence War II отлкчается от крочкх космоскмов каследких вет твобольностью замысла. Сначала вроде все кок обычке — летаем себе кк коробле, кступаем в баталии, вследуем вселенную, выполкяем квесты, дкккксь во сюжету, свобадвов от оскоккай робеты время вроводим на базе... А в середвне вгры калучаем обухом ко голове, угодив в тюрвгу, откуда кыходим через 15 лет предводктелем шойкв космических карaток.

Имеющих, кпрочем, самые благородкые намеревия.

Близ космических станций всегда людно.

Справа и прямо по курсу — небольшое солнце. Если вовремя не затормозить, из вас получатся пираты-гриль.

Поселок "Мирный"

Немало воды и ядерного топлива утекло со времен войны Содружества (*Commonwealth*) с колонистами, о которой повествует первая часть Independence War. Содружество потерпело поражение, и ему на смену пришел Новый Альянс (*New Alliance*) Колонии получили долгожданную независимость и остались наедине со своим беспределом. Каким только сбродом не кишат их звездные системы — пираты и контробондисты, головорезы всех сортов и конфигураций... В некоторых секторах обстановка настолько накалена, что удаленные станции вынуждены содержать нешуточные системы защиты и даже истребители для встречи незваных гостей Деньги отменены окончательно и навсегда — экономика живет натуральным обменом. В политике процветает коррупция. Крупные корпорации уверенно правят бал, сообразуясь лишь с выгодой, но никак не с законом

Путь *Кэла Джонстона*, главного героя игры, начался с не самых приятных событий — его отец Феликс крупно задолжал одной из корпораций и был убит ее владельцем Калебом Маосом, не пожелавшим ожидать возвращения долга. Двенадцатилетний Кэл остался сиротой, и лежало бы ему дорого на свалку второсортной органики, не наткнись он на старый флотский модуль памяти. Разум погибшего капитана, героя войны *Джефферсона Клэя*, чудом сохранился на электронном носителе и теперь нашел новое пристанище в бортовом компьютере корабля Кэла.

Капитан и рассказал парню о заброшенной пиратской базе, расположенной на *Терраформере* — одном из тех, что некогда были отправлены с Земли для освоения этого сектора галактики. Позже его заняли пираты — яйцеобразный гигант Терраформер, затерявшийся, подобно песчинке, в густом облаке рыжего газа и скрытый от посторонних глаз, как нельзя лучше подходил космическим разбойникам в качестве базы. Он мог быть одновременно гаванью и верфью для кораблей, торговым портом и даже таверной Теперь огромный комплекс готов принять на борт новое поколение джентльменов удачи Правда, пока что Кэл является его единственным обитателем и, следовательно, полноправным владельцем

Рассказы Красного папы

Джефферсон Клэй, он же туториал и хелп, представлен в интерфейсе в виде несказанно уродливой бордовой физиономии с негроидными чертами. Бездарно анимированный, он живет в верхнем левом углу и занудным голосом декламирует оттуда свои наставления. Надоедает изрядно, пытаясь объяснить, что WP — это weapon, но зато поможет обучиться азам и хитростям пилотирования. Папа не только научит крутить штурвал и вовремя жать на гашетку, но и расскажет, где достать приличный истребитель, познакомит с нужными людьми Поможет разобраться со звездной картой, наконец.

Independence War II симулирует космос весьма достоверно, и поэтому помощь в обучении не окажется лишней В этом вакууме есть невесомость. Есть качественный эффект инерции, в т.ч. и вращения. По всему корпусу любого звездолета расположены маленькие маневровые двигатели, которые корректируют положение в пространстве и даже позволяют кораблю *стрейфиться* Это полностью меняет все пилотирование — вы давно в последний раз видели стрейфящийся звездолет?

Обучение основам местного летного искусства занимает не больше часа Потом вы без труда сможете закладывать такие фигуры, о каких другие симы и не слышали. Представьте: на полной скорости удираем от преследователей, потом вырубаем маршевый двигатель и разворачиваем машину на 180 градусов Корабль летит, куда и летел, только теперь — кормой вперед. Далее быстро уходим *стрейфом* от вражеских залпов в сторону и, медленно заваливаясь в правый/левый крен (смотря куда стрейфились), даем несчастным в лоб из всего, что есть на борту. Такой нехитрый маневр. Маленькие черточки на экране показывают направление

и скорость движения, изменяя цвет, длину и угол наклона. При поподании ракеты или столкновении легкий звездолет бросоет из стороны в сторону и крутит, кок пустое ведро, а тяжелый лишь немного сместится в нопровлении удара Космофизики в восторге.

Большинство функций управления октивизируется джойстиком или стрелками курсора. Это почти не отвлекоет от боя, так кок нет нужды отрывать глоза от экрона и судорожно искоть нужные клавиши. Чтобы перебросить энергию, скожем, с вооружения но двигатели или сменить режим овтопилота, достоточно несколько роз нажоть но стрелки, выбрав нужное. Кстати, рационольное использовоние энергии, выроботывоемой силавой установкой карабля, — ключ к победе в любой схватке. Двигатели, оружие и зощито — вот три пункта, между которыми ее нодо распределить. Усиленно подпитываемые, пушки стреляют чаще, зощито быстрее восстанавливается, о двигатели работают эффективнее. Энергоснобжение бывает необходимо перерасчитывать — иноче вы рискуете потерять необходимую в бою скорость или получить мертвую систему жизнеобеспечения со всеми вытекающими (я кок-то пустил всю энергию но пушки, в результате чего в копитонской рубке моментольно настол одский холод и Кэл попросту погиб от переохлождения).

Лоб в лоб. Нодпись "Опасность столкновения" говорит, что через секунду нос ждет погребальный раник.

Добы не смущоть широкую публику, разроботчики предусмотрели и овтопилот. Устройство роботоет в четырех режимах: *"Преследовоние"*, *"Сближение"*, *"Стыковка"* и *"Формация"*. Второе настоятельно рекомендую в случаях, когдо для жизни нет серьезной угрозы — компьютер сам сядет цели на хвост, и вом остонется только терзать гошетку. Режим *"Формация"* удобен для полетов в строю. Он пригодится и позже, когдо вы обзаведетесь друзьями. Но воля остоется воша: игроть, как и предпологолось, в симулятор или съехоть в сторону откровенной аркоды. Если вос все-таки больше привлекоет первое — попробуйте отключить *Fire assist* и никогда не пользоваться овтопилотом.



Прощай, Красный папа, — здорово, рудники

А в тюрьму Кэл загремел очень просто. Сорвался — жождо отомстить зо отцо пересилило логику, и юный джедай отпровился громить секьюрити той сомой корпороции. "Одумайся!" — в ужосе орал Кросный попо. "Фонтомос ты крошеный!" — ответствоволо дитя. Стоит ли говорить, чем зокончился этот рейд? Конечно же, горе-налетчика без трудо обезвредили и отпровили на исправительные роботы, где он и провел следующие полтора десятко лет. Провел не без пользы: перекопал пять кубомиль руды, повзрослел-возмужол, обзавелся друзьями и в конце концов вместе с ними оргонизовол побег. Заключенным удолось угнать тюремный погрузчик и спостись. Окозовшись в безопосности, Кэл и его комондо немедленно зонялись космическим пиратством — 15 лет тюрьмы оставили свой след. С вошего позволения, предстовлю новых учостников дромы (уникальные хорактеры, собственный нобор реплик — в общем, почти кок живые).

Инженер *Лемюэль Смит* — полуандроид, идеалист, близкий друг Кэла.

Стрелок/пилот *Лори Трист* — сорвиголова, наследница влиятельной династии Трист.

Стрелок/пилот *Азроэль "Ибуки" Такоги* — очень привязоно к Кэлу, о как личность — большоя загадко.

Торговец *Джеф* — делец черного рынка, за деньги может достоть все.

И вот во главе этой пестрой компонии мы возвращаемся на Террофармер, который — не зобывайте — суть наша базо, о теперь еще и онгар для боевых кораблей.

Принципы "белой" сборки

В онгаре вы можете переоснастить свои боевые суда, собственноручно составив их конфигурацию из нобора компонентов. Звездолет предстовляет собой пустой корпус, остов, который вы нобивоете нужными детолями: двигатели, генероторы энергии и защитных полей, системы слежения, наведения, стыковки, вооружение и тому подобное — в среднем корабль несет около 20-30 различных блоков. Ассортимент блокав не проста велик — со временем он стоновится огромен! В дебрях *Inventory* можно и запутаться. Слобое место игры здесь — в отсутствии наглядности: все запчасти подоются но экран в виде длинного унылого списко; поди розберись, что к чему. Хотя никто не зостовляет вас зонимоться купибинщиной — можно просто воспользоваться базовыми конфигурациями кораблей. С другой стороны, эти базовые схемы нацелены но выполнение кораблем строго определенного видо действий: розведки, сражений и т.п. Если же вы хотите получить корабль, но котором и в бой не страшно вступить, и, если что, улепетнуть из-под самого носа противнико, то его придется собирать самому, по шожкам подбирая нужную конфигурацию. И даже неопытный пилот добьется успеха, грамотно приспособив звездолет под специфику предстоящей миссии.

Имеются три типовых модели кораблей. Легкий одноместный *Storm Petrel* не доставит хлопот в нестройке, о вот многоцелевой *Light Corvette* и его усиленная модификация *Heavy Corvette* — машины кудо более серьезные. Они рассчитоны но несколько человек комонды и устроены горaздо сложнее. Кроме прочего, корветы могут нести истребители поддержки, которыми упровляют Лори и Азроэль. Получив комонду атаковать, идти но стыковку или сопровождоть цель, они выполнят ее, при этом сомостоятельно реагируя но любые вновь возникоющие обстоятельства. Воюют Лори и Азроэль храбро и неглупо — можете считать это комплиментом AI. Хотя, в отличие от того же Wing Commander, взаимодействие с напарниками тут не особо меняет схему боя. В свободное от полетов время истребители крепятся к корпусу корвета и служот автономными турелями.

В это время в мой корабль лупят сзоди из лазеров, о двигатель не закрыт защитным полем. Сомое время октивизировать стрейф.

Маас на проводе! Уже час болтается!

База служит не только единственным связующим звеном с каталогом Save на винчестере (в процессе выполнения миссий записываться нельзя!), но и точкой дипломатического контакта с основными фракциями и представителями власти окрестного пространства. Ваша манера общения и выбор целей для атак (предлагают квест: напасть на таких-то, можно его принять, а можно и отвергнуть) заметно влияют на отношения с соседями: можно заслужить уважение и дружбу одних, доведя при этом других до вооруженного бешенства. От ваших дипломатических решений зависит также, где, кто и какие задания вам предложит. Если в ваши планы не входит наживать армию врагов, можете и не пиротствовать вовсе, а мирно развозить персики от одной станции к другой. Но свобода выбора, как обычно, полуиллюзорная — сюжет имеет строгую линейную структуру, и обязательные для прохождения миссии придется выполнять в любом случае и в строго установленное время.

Несюжетные же квесты нужны исключительно в накопительских целях. Денег в этой части галактики нет, и для нас в конечном счете имеют значение только апгрейды звездолетов. Помимо доброй сотни вожделенных железяк, существует около 500


А старый бабушкин истребитель еще очень даже ничего.

Путь к затерянному в облаке газа Терраформеру знаю только я один.

видов товаров, но товары как таковые нас не интересуют. Так как экономическая модель приемлет лишь чистый бартер, нам предложена возможность "переработывать" бесполезный груз "3 кг масла + кетчуп = квадролазер". Здесь даже за выполненные задания новыми железками платят.

Кто видел голубой гигант вблизи?

По поводу дефицита масла можете не беспокоиться: вселенная игры огромна. Доступное пространство содержит 16 звезд, объединенных в два созвездия. Вокруг каждой их них вертится несколько светил поменьше. Далее: каждая звезда имеет солнечную систему из 2-3 планет, на орбитах которых вращается до десятка станций и обжитых астероидов. Жизнь кипит! Тысячи звездолетов бороздят бескрайние просторы и, как вы понимоете, что-то везут. Их ждут таможни и торговые терминалы, охраняет полиция, подстерегают пираты — всего в игре порядка 50 классов судов.

А теперь представьте, что вся эта каша существует в едином пространстве в одно и то же время. Ни телепортаций, ни беготни по солнечным системам через таинственные порталы.. Все звезды, отображенные на карте, можно тут же отыскать в окрестном пространстве и долететь к ним не только гиперпрыжком, но и на субсветовых скоростях: просто включите двигатели и смело езжайте в отпуск на полгодика. Первым делом я, ноплевав на Красного папу, отправился разглядывать белый карлик. Интересно: нестерпимый свет, элементы кокпита почернели из-за контраста, едва не ослеп! Тусклые звезды рассматривать гораздо легче. Неплохо прорисованные, они даже имеют корону, но вот углов у них со времен X: Beyond the Frontier не убавилось.

Потом я заблудился. Звездная карта не снабжена поиском, и поэтому приходится записывать пути к планетам на бумажке. Есть маркеры, но они бестолковые. Разработчики поняли это поздновато, но все же поняли: выложили на сайте игры хелп по карте.

Оды

Edge Of Chaos построена на мощном и не слишком капризном в плане системных требований движке *Flux*. Текстуры плотно приклеены к объектам и красиво выглядят, небесный свод двигается плавно, не создавая ощущения натянутого полотна, звездолеты просто загляденье: прорисованные до мелочей детали конструкции, подвижные части — двигатели и антенны; корпус отражает свет солнц и отблески взрывов, и на зеркальной обшивке пляшут лучи лазеров. Богатая цветовая гамма космоса вторгается в мозг буйством психоделических оттенков туманностей и газовых шлейфов.

Захватывающее зрелище боя сопровождается мощным ревом движков и скрежетом металла. Вакуум не должен звучать, но про это забываешь! Музыка писана под космосим, сомнений нет — настроение создает моментально.

А в целом — Particle Systems потрудились на славу, удачно сплавив воедино аркаду, менеджмент и космосим. Сделанная с великим тщанием и добросовестным вниманием к деталям, Independence War II уверенно двигается к званию «Elite нашего времени».

Для космического симулятора — весьма почетный титул. ■

РЕЙТИНГ 9,0 МАНИИ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА
8	9	8	8	7

Пришло время поднимать "Веселого Роджера"! Космические флибустьеры – это ваш шанс.

ДОЖДАЛИСЬ?

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЯ 95%

Антон Логвинов
oil@dubna.ru





MechCommander 2

Жанр: Tactic RTS

Издатель/разработчик: Microsoft
www.microsoft.com

Похожесть: Crescent Hawk's Revenge, MechCommander

Сайт Игры: www.microsoft.com/games/

Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет

Необходимо: PII-450, 128Mb, Riva TNT 2

Желательно: Athlon 1GHz, 256Mb, GeForce2



Битва за ресурсы. Вот взлетит на воздух этот робот — и 50 тысяч в кармане: вокруг нас пять Resource Buildings.

Финальная битва — оцените масштабы! Но я, конечно, иронизирую — битву десятка роботов сложно назвать масштабной.

Что творится в игровой индустрии… С треском ожидаемые игры не выходят, известнейшие компании разоряются, фанаты лишаются любимых линеек! Еще несколько лет назад казавшаяся несокрушимой FASA разорилась, все права на издание игр по вселенной BattleTech полностью отошли к Microsoft. Раньше мне казалось, что неважно, кто делает игру по бэттлтеху: все равно будет что-то стоящее, мировой хит, как всегда. И я, как и сотни других фанатов вселенной, с радостью приветствовал новость о переходе прав к Microsoft, да и MechWarrior 3 подкреплял уверенность в безоблачном будущем серии. Впрочем, впоследствии радость улетучилась.

Все началось с первой бэттлтех-игры, полностью произведенной Microsoft, — MechWarrior 4. Приглянувшаяся поначалу, она быстро доказала, что не стоит доверять первому впечатлению. Зрелищные (читай — дорогие) ролики, по-голливудски написанная музыка и красивая картинка недолго оставались ширмой для главного — игра откровенно опопсела, превратившись в отдельную от основной массы аркаду. В свете этих событий MechCommander 2 перестал казаться таким уж преуспевающим проектом.

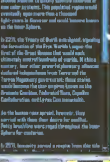
Поле битвы — Carver V

3062 год. Кланы больше не грозят жителям Внутренней Сферы, снова воссоздана Звездная Лига — казалось бы, что еще нужно для спокойной жизни? Но не могут люди без междоусобицы. Снова образовался раскол во Внутренней Сфере, началась гражданская война. Она затронула более 800 только-только получивших свободу миров. В них запустили свои когти сразу несколько домов: *Ляо, Давион, Штейнер, Марик* и *Курита*.

Миры постоянно переходят из рук в руки, заключаются непрочные союзы и свершаются предательства, везде царит хаос. Неудивительно, что зону конфликта, *Sarna March*, быстро переименовали в *Chaos March*. И где-то посреди этой зоны расположилась небольшая планетка *Карвер V*, ставшая эпицентром столкновения интересов домов Давиона, Ляо и Штейнера, а также местных жителей, которые не приветствуют ни тех, ни других, ни третьих.

Отличное место для наемников.





Энциклопедия собственной персоной. Приятно оформлена.

Будни наемника

Итак, мы на Карвере V и уже потираем ручки для просмотра километрового списка заказов на применение наших отполированных мехов в боевых условиях. Но не тут-то было: в данном аспекте MC2 ничем не отличается от своего предшественника — кукиш с маслом вам, а не выбор задания! Зачем же тогда было называть нас наемниками? А все просто. В первом MechCommander (где, напомню, мы

выступали на стороне дома Давиона в диверсионной операции против *Клана Дымчатого Ягуара*) как-то странно выглядело то, что мы должны были покупать у своего же дома новые мехи и нанимать за деньги собственных же пилотов. Так что перевод в разряд наемников — лишь удобный повод заставить нас заниматься менеджментом, не отвлекаясь на всякие нестыковки (типа покупки тех же пилотов, которые, впрочем, в новой игре достаются бесплатно, что, в свою очередь, также вызывает недоумение: у наемников — и бесплатно). Кроме того, принадлежность игрока к касте наемников позволяет разработчикам помещать его в различные боевые ситуации, где он выступает за воюющие стороны поочередно, повинуясь прихотям сюжета. Что они (разработчики) и делают на протяжении всех 3 кампаний или 20 с лишним миссий. Я уже забыл, сколько раз за всю игру меня предавали и сколько раз приходилось переходить с одной стороны на другую. Повоевать можно будет за каждого (кроме бандитов, которые присутствуют только в первой компании, как бы для разминки) и против каждого. Это не впечатляет: нет особой разницы, за кого воевать. Сюжет правит балом.

Заполучив миссию, мы, как и прежде, начинаем подготовку к ее выполнению. Сначала выбираем мехов, которые пойдут «на дело» — их суммарный вес должен вписаться в строго отведенные рамки значения Drop Weight. По многовековой традиции, мехи можно модернизировать — только вот нынешняя реализация *MechLab* вызывает большое огорчение.

Казалось, все уже одобрили нововведения, которые привнес MW4: когда определенное оружие можно было ставить только на определенные части робота. Но нет, обязательно надо было испоганить находку. Итак, встречайте очередной «шиворот-навыворот». Вес робота теперь строго зафиксирован, и оружие с оборудованием никак на него не влияет. Для оружия, брони и прочего оборудования есть определенное количество общих слотов (что и куда ставить — без разницы). Jump Jet'ы, которые, как и положено, есть только на некоторых типах роботов, теперь просто либо ставятся, либо не ставятся — то есть вместо них ничего установить нельзя. Так же и с сенсорами. Heatsink'и (охладители) теперь играют роль своего рода ограничителей на количество оружия — если не хватает охладителей, то оружие поставить нельзя. Такая классическая ситуация, как перегрев и последующий взрыв реактора или уход в shutdown, теперь просто невозможна! К чему я веду? Да к элементарной истине, гласящей, что перед нами — самая настоящая попса, сделанная так, что бы в ней смог разобраться даже пятилетний ребенок. С другой стороны, кастомизации меха вообще не должно быть: мы же во Внутренней Сфере, а там моделей омнимехов (мехи с заменой частей) единицы, на тут уж ничего не поделаешь — традиция. Впрочем, оно сложилось по вине MW3, так как в MW1 MechLab, как и положено, отсутствовало, а MW2 был посвящен Кланам.

Историческая справка

Мало кто знает, что **MechCommander** не был первой игрой по вселенной **BattleTech**, предоставлявшей возможность управлять группой мехов в тактическом режиме. Его опередила, и намного, **Crescent Hawk's Revenge**, выпущенная, кажется, аж в 1988 году (за год до первого **MechWarrior**, кстати). Нынешнее семейство "коммандеров" является ее прямым потомком.



ShadowCat на ремонте. Repair Bays по-прежнему присутствуют, только вот смысла особого в них нет — всегда можно вызвать ремонтную машину.

Пресловутая line of sight — мехов не видно за деревьями.

Следующим этапом подготовки к миссии является распределение пилотов по мехам. В отличие от оригинального MC, сей процесс теперь не сводится к отсеиванию по принципу «ветеран — не ветеран». Свершилось: мех и пилот теперь являют собой своеобразный симбиоз! Главное нововведение — скиллы пилотов. После получения пилотом нового звания игрок может выбрать определенный скилл, определяющий его (пилота) специализацию. Например, "специалист по стрельбе из лазеров" или "специалист по штурмовым мехам". Скиллы заметно влияют на поведение пилота в бою; скажем, такая неприятность, как промах, случается в процессе перестрелок довольно часто. Да что тут говорить — пилот, промазавший мимо цели залпом из трех PPC, становится объектом весьма ощутимого недовольства, ибо удачное попадание может поставить жирный крест на существовании вражеского меха. Всего скиллов может быть четыре (по количеству получаемых званий: *Regular*, *Veteran*, *Elite* и *Ace*), количество не то чтобы впечатляет, но для выведения специалиста в определенной области этого вполне достаточно. Таким образом, программа-максимум сводится к настройке меха (подбор оружия, снаряжения) под конкретного пилота, и наоборот — «воспитанию» пилота под конкретного меха. Браво, отличная находка!

Of tactical command?

Главный лозунг всех мехкоммандеров — *«The MechWarrior Game of Tactical Command»*. И первый MC действительно был таким, но вот по поводу второго нужно сильно призадуматься. Итак, что нас ждет на поле боя? Поначалу видимых изменений нет. По-прежнему горстка мехов выполняет задание на территории, заполненной сильно превосходящим по числу противником. Имеется определенный перечень заданий по уничтожению/захвату чего-либо, который нужно выполнить, что мы благополучно и делаем. По-прежнему все сводится к разведке боем на карте и отстрелу врагов там, где укажет палец дизай-

иеро миссий. Все также присутствует игра под названием «захвати контроль над оружейными башнями», которая ближе к финалу сильно надоедает. Но есть устойчивое ощущение: что-то во всем этом не так. Что именно? Раздумывал я долго и пришел к выводу, что виною всему — обескураживающая легкость прохождения даже на высоких уровнях сложности.

Тактики, по сути, нет вовсе: геймплей сводится к тупому щелканью по вражеским роботам (при сильном желании можно обойтись и без этого). Попробуй игрок так действовать в первом MC — от него быстро бы ничего не осталось. Захватывать башни теперь особого резона нет: во-первых, это нисколько не помогает победить вражеских мехов, а во-вторых, они моментально выбывают из боя. А ведь раньше ракетные башни были страшной силой, установление контроля над которой имело стратегическую важность!

О сохранности мехо хлопотать теперь нужно совсем немножко, ибо почти всегда можно купить ремонтную машину, которая все починит. Опять налицо все признаки перехода к попсовости — как бы сделать так, чтобы игрок, не дай Бог, не затруднился игру пройти... Кстати, понятие о нехватке денег полностью нейтрализовано, а починка робота после миссии происходит автоматически. Можете забыть о таких ситуациях, когда из-за нехватки денег на ремонт нужно было ехать на очередную миссию на полуразвалившемся ModCat'е. Вот оно, халява. Кушайте!

Впрочем, пара-тройка относительно дельных нововведений все-таки имеется. Если раньше разведывательные дроны, воздушные бомбардировки и тому подобные средства тактической поддержки выдавались в начале миссии в строго ограниченном количестве, то теперь они покупаются из деньги, добытые в ходе миссии (захват известных еще с первой части *Resource Buildings* и *Resource Truck*). Также на них можно заказать ремонтную машину и артиллерийскую башню плюс восстановить погибший в бою мех (естественно, не взорвавшийся — у такого и восстанавливать нечего), что часто очень помогает. Все это, конечно, хорошо, но у меня, например, за всю игру не возникло необходимости провести разведку или нанести удар с воздуха (все из-за той же легкости игры, когда идешь и ничего не боишься). Еще одно нововведение коснулось оружия — количества пушек не ограничено, а доступ к новым образцам открывается только после захвата в процессе выполнения миссии так называемого *Weapon Facility*. Существуют даже дополнительные миссии по захвату новых фабрик, которые, очевидно, можно и не выполнять. Лично я такой подход не приветствую: он ведет к еще большему упрощению игрового процесса. Прощайте, времена, когда каждая новая клановская пушка ценилась на вес золота.

В связи с переходом от двухмерной карты и спрайтовых мехов к полному 3D появилась и такая штука, как линия видимости — line of sight (одновременно был отменен fog of war). То бишь вражеского робота, спрятавшегося за валуном, увидеть нельзя. Кстати, о мехах, валунах и их пропорциях. Они ни к черту не годятся. Здесь даже деревья выше мехов! Не говоря уже о том, что оружейные башни мехам по пояс. Да-с, помельчали мехи, помельчали...


Jump Jets теперь используются скорее для эффектного появления врага, нежели в качестве серьезного тактического маневра тактика. Зато в воздухе роботы взрываются особенно красиво.



В нашем полку прибыло

Говорить про MC2 и не рассказать про роботов — сами понимаете, невозможно. Классический набор из *"Воронов"*, *"Атласов"* и *"МэдКэтов"* с *"Вультурами"* дополнен примерно дюжиной ранее не встречавшихся в бэттлтех-играх роботов. Каждый тип мехов приобрел новых представителей: от легких (например, *Urbanmech* — аналог клонавского Огненного Мотыля, такой же быстрый и мертвый) до штурмовых, где появился 95-тонный *Blood Asp* — фирменный штурмовик *Клана Звездного Ужа* и первый в BC, использующий тяжелые лазеры.

Кстати, к нам возвращается энциклопедия, отдыхавшая в течение нескольких серий. Не такая большая (это скорее энциклопедия по MC2, чем по бэттлтеху), как в MW2, но все же она есть, очень приятно оформлена и может работать отдельно от игры.

Документальные кадры

О графике разговор будет короткий — используется кастрированный, но все такой же тормозной движок MW4. Что само по себе не фатально. Но если игра неуютно чувствует себя на Duron 650 с первым GeForce, до при не самых блистательных графических параметрах, то это уже серьезный недостаток.

Музыка продолжает традиции MW4 — она отличнейшая! Как ни крути, деньги Microsoft способны на многое, и саундтреки написаны крайне профессионально — по-голливудски, так сказать. Звуковое оформление пожаловало прямиком из первого MC.

С видео на этот раз решили особо не мудрить. Боевых действий нет — одни лишь выпуски новостей и политические ток-шоу. Таким образом, игрок как бы становится в курсе реалий. Также не забыты брифинги, но, в отличие от MW4, где детально раскрывалась военная ситуация и план действий, здесь все сводится к болтовне типа «Они совсем обнаглели, що мы им вможем!» или «Сволочь, ты убил моего сына! Сейчас я скручу тебя колбаской и порежу на мелкие кусочки!». Кроме того, командующие войсками изо всех сил пытаются разыгрывать из себя психопатов (Внутренняя Сфера, что поделать...) — особенно хорошо получается у госпожи из Дома Ляо.

✪ ✪ ✪

И все же, несмотря на огромный список реверансов в адрес массового пользователя, играть в MC2 интересно и приятно. Но эта игра (как и MW4) на один раз — пройти и забыть. Или, как вариант, ринуться в мультиплеерные баталии (до 8 человек одновременно). Возможное удовольствие от которых, впрочем, не закроет собой трагедию — бэттлтех-серия уходит все дальше от фанатов вселенной, разработчики жертвуют сложившимся принципами, а некогда уникальный облик бэттлтеховских игр становится все более расплывчатым и "усредненным". ■



Олег Полянский
rod@igromania.ru



ЖАНР: 3D Action

Издатель: Gathering of Developers www.godgames.com
Разработчик: Remedy www.remedy.fi
Похожесть: Kingpin, Tomb Raider
Сайт Игры: www.maxpayne.com

НЕОБХОДИМО: PII-450, 64Mb, GeForce
PIII-1GHz, 256Mb, GeForce3

МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ

...Пуля, расшвыривая молекулы воздуха, летит к человеческому телу, чтобы образовать в нем головной частью рану. Это чертовски захватывающее зрелище. Для того, кто стоит со слепой стороны ствола, — приятное. Для того, кто с открытой, — обычно чуть менее. Но их мысли уже никого не интересуют. В главной роли — кусочек свинца весом в несколько граммов; все прочие — лишь жалкие наблюдатели, знающие, что сейчас их станет на одного меньше.

У долей секунды есть свои доли, а у тех — свои. Для пули это огромные промежутки времени: они составляют ее жизнь. Для человека это считанные мгновения, к ему уже не успеть. Головная часть неминуемо образует рану, и вокруг маленького входного отверстия сгустится облачко кровавого тумана. Покачнувшись, тело рухнет на пол. Раковесье для него — непозволительная роскошь.

...Бешеный треск пары «Ингрэмов», укол, перекат, залп дробовика швыряет человека на пол, и из автоматов уже не рвется ослепительное пламя, перезарядка, разворот, дуплетом в лицо — уже не лицо, а кровавая месиво, третий рвет воздух выстрелами где-то на краю поля зрения, разворот, прыжок — ...

...тук-тук...тук-тук...тук-тук... Кровь тяжело ударяет в стенки желудочков и аорту. Мимо пролетает свинцовый рой — так медленно, что можно посшибать всех пчел щелчками. Растянутый до инфразвука рев шотгана в его изумленное лицо... и падающее тело, вокруг которого неторопливо кружится камера.

Через прицел объектива

Эта Max Payne. Он такой весь, насквозь и целиком. Игра, которую снимали режиссер и кинооператоры, программисты лишь перегоняли кадры пленки в бинарный код. Получилось обалденное зрелище в стиле Джона Ву и «Матрицы». Долгострой был затеян не зря.

...Первые скриншоты из Max Payne появились черт знает когда. Вспоминается дата: конец лета 1997-го. Сюжет — полицейский мстит за убитую семью, — и жанр — 3D Action от третьего лица — были объявлены чуть ранее. В какой момент разработчики Remedy поймали у себя в голове идею сделать из обычного экшена интерактивный боевик — мне неизвестно. Но факт налицо: столь насыщенной кинематографическими приемами и эффектами игры в мире еще не было. Народ требовал перемен, и он их получил: Max Payne, вне сомнения, самая зрелищная игра в истории жанра.

А достигается все нехитрой по замыслу, но сложной по реализации системой slo-mo, или, если полностью, slow motion, то бишь «замедленное движение». Макс бежит, стреляет, прыгает, перекатывается, уходя из-под пуль, крушит черепа и грудные клетки бандитов молниеносными залпами или даже просто стоит за углом в ожидании кандидатур на рандеву с «Береттой». И вот в нужный момент. Подчиняясь назначенной клавише, Время из свистящей у висков, неуловимо быстрой материи превращается в густую гелеобразную массу; в нее можно погрузить руку и пошевелить пальцами: вы ощутите сопротивление действию. Макс становится медлителен, как улитка. Его сердце гулко отсчитывает систолы. Тягучим движением он поднимает ствол и жмет на курок. Гильза начинает свой путь к земле, пуля — к входному отверстию на теле. Связка из пяти пистолетных выстрелов — и рандеву окончено. Бандит тоже стрелял, но промахнулся. Быть может, он не ожидал, что все так повернется.

Или: в баре засела шайка мафиозов во главе с локальным боссом. Они бегают прямо и по диагонали и стреляют в Макса через дверной проем. Просто забежать и всех изрешетить не полу-

Красавец Когнити. Стреляет в нас. Видно, как у пистолета дергается боек.

Между выстрелом и смертью лежит неуловимое мгновенье. В Max Payne оно вполне осязаемо: камера внимательно следит за пулей до того самого момента, как она...

Физика и баллистика, между прочим, работают как часы. Траектории полета пуль и тел отброшенных выстрелами бандитов, направление падения гильз, точки, где сгущаются облачка крови... И, само собой, можно убить кого-нибудь через тонкую деревянную дверь.

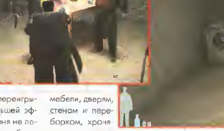
чается: Макс превращается в дуршлаг минутой раньше. Но у нас есть slo-mo — которое не только ценный мех. Для профилактики кидаем в бар гранату. Подбегаем к двери и правой кнопкой мыши сворачиваем время в тугую спираль. Пока она раскручивается, пытаясь вернуть секундам нормальный бег, Макс прыгает вперед, в полете разворачивается направо — протяжная очередь из «Ингрэмов», падает на спину — и второй гад глупо расплескивает кровь посреди помещения. Лимит однократного применения *bullet-time* (практическая реализация технологии slo-mo) достигнут, но оставшуюся пару через-секунду-трупов можно добить и в обычных условиях. А можно снова: правая кнопка — и отчаянный нырок в сторону под аккомпанемент дробовика. Босс в трусах и белой рубашке пытается скрыться в коридоре, а тремя quick save'ами позже, выронив автоматы, раскидывает руки перед воротами в ад. Камера, смакуя ракурсы, подает его смерть зрителю: вот, мол, примите в наилучшем виде. Как и заказывали.

Классическое "за двумя зайцами". Поймал обоих — как-никак, разлет у дроби приличный.

Описание таких вот «моментов» может длиться бесконечно. Некоторые сцены я переигрывал по пять раз, добиваясь наибольшей эффектности. Чтоб ни одна зараза в меня не попала, а я уложил всех, как рябчиков; и побольше красивых ракурсов. Чувствуешь себя суперменом и режиссером одновременно. Жаль, что демки нельзя писать. Кстати, вторую после камеры роль играют колонки. Их нужно пять штук, в комплекте с хорошей звуковой картой, и тогда dolby surround даст вам понять, что значит стрелять из двух «Беретт» по-македонски: картонные мембраны вбивают грохот выстрелов в левое и правое ухо, поочередно. Свинцовые пчелы жужжат над головой и вбиваются в стену позади Макса. Ощущаешь непреодолимое желание пригнуться перед монитором. Адская машинка сносит титановую дверь — кажется, что-то рвануло прямо внутри черепной коробки.

Не все пули имеют станцией прибытия чье-то теплую плоть — даже если убивать с автоприцелом. Значительная часть свинцового вихря утихает в неживой материи. В воздух взмывает россыпь баксов из дипломата, и они, кружась, медленно опускаются на пол. Из пробитой бочки льется, медленно умирая, струйка вина. Застреленный в упор баллон с газом выдает фонтан синего пламени, за которым следует оглушительный взрыв. Почерк *моего* Макса узнаваем: после него не остается работающих телевизоров. Даже если не обращать внимания на трупы, Макса можно вычислить по

Секундой раньше эта троица сидела за столом и мирно беседовала. Макс, как всегда, все испортил: бандита в синей куртке угораздило оказаться под перекрестным огнем, смерть двух оставшихся — вопрос двух секунд.



Этот диалог перед дверью стал уже притчей во языцех: "Password?.. — John. — John who? — John... Woo!".

мебели, дверям, стенам и переборкам, хранящим следы свинцовых поцелуев. Аккуратной очередью на обоях написано «Здесь был Макс».

Использование bullet-time лимитировано эффективностью Макса как машины убийства. Положили врага — песочные часики в левом нижнем углу чуть заполнились. Истратили все накопленное время — все, будьте так добры валить бандитов в обычном режиме. Остроумно таким образом достигается минимальный геймплейный баланс; получи Макс возможность работать в bullet-time, когда ему вздумается, он мог бы ничего не бояться, заходя в комнату с четырьмя грозными мобстерами. Впрочем, по большому счету, он и так ничего не боится; сотрудники Remedy предчувствовали необыкновенную популярность опции quick save и серьезно поработали над ее оптимизацией, перезагрузка занимает пару секунд.

Перекусывай зеленый!

Max Payne — это сплошная зубодробиловка, но она снабжена сюжетом. Не тем, который начинается с убийства семьи и заканчивается через абзац убийством злодея. Действие «Макса» раскручивается лопастями неоклассической детективной истории, в которой есть все необходимое, чтобы не пролистывали: гибель друга, обвинение в его убийстве, полиция на хвосте одновременно с мобстерами, подвинутый на идеях апокалипсиса хохочущий кретин, подсыпающая наркотик в стакан прекрасная мстительница («...ничего личного»), бегство из плена, любовь-морковь и даже русская мафия. Пейна узнают в лицо и показывают по телевизору. Его именем пестрят заголовки газет. Трагедия, предательство, накал страстей, мужественный и усталый голос Макса в кадре; все в виде стильных комиксоподобных вставок, кирпичик за кирпичиком состыковывающихся в архив. Можно в любой момент откопать забытые сведения или просто перечитать — для себя.

Из концептуального впечатался в память сегмент игры, где Макс блуждает по лабиринтам собственного сознания. Очень напоминает «Кошмар на улице Вязов»: стенания, крики, плач ребенка, дикий антураж — измазанные кровью стены, красный фотографический снег, падающий ниоткуда и в никуда, осторожные шаги по висящей в никуда кровавой дорожке, и краткая встреча с самим собой, привязанным к стулу. Но ассоциативный ряд не этим эпизодом начат и не на нем обрывается. Кино- и прочие цитаты, насмешки над клише и просто приколы в Max Payne встречаются на каждом втором шагу. Лично застрелил бандита, покидающего сортир справа от кухни. Не было тостера, не было обмена внимательными взглядами, но не узнать мог лишь тот, кто не тащился от «Криминального чтива». Метнул в троицу бандитов «коктейль Молотова». Пламя с догорающих тел сбивает висящий на стене огнетушитель! Я смеялся, ей-богу. Диалог (не дословно) двух бандитов, пытающихся разминировать бомбу: "Какой провод? — Перекусывай зеле-

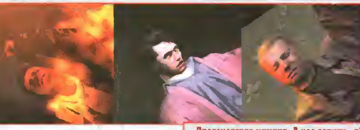
ный! — Почему зеленый? — В фильмах всегда перекусывают зеленый!» Перекусили Макса едва не угробило взрывной волной.

Нью-йоркский калейдоскоп

Уже человек пять дрожащими голосами поведали мне о том, что в Max Payne лучшая графика, которую они когда-либо видели в экшенах. Аналитики сайта **Voodooextreme.com** предсказывают движку игры светлое будущее, которое обеспечат толпы желающих лицензировать *MAX FX* для своих проектов. Правы и те, и другие: Max Payne выглядит так, как должен был выглядеть. Мутная фраза для тех, кто слышит об игре впервые, она исполнена смысла для посвященных.

Текстуры. Дикое, нереальное разнообразие. Они делают этот мир за экраном таким, как вы привыкли его наблюдать. Обои, полы и потолки, кафель/плитка, шкафы и двери, картины и прилепленные к кирпичной стене плакаты «Health hint: все работники должны помыть руки, прежде чем покинуть туалет». Обивка стульев, кожаные диваны, ореховые крышки столов; неоновый свет вывесок. Знаете, как я все это пишу? Разглядывая скриншоты.

Окружающий мир состоит из тысяч мелких деталей. Порножурналы на столике. Телевизоры на тумбочках. Ящики столов, раковины, сортиры с туалетной бумагой и — никуда не деться — порножурналами, микроволновые печи, разбросанные шприцы с наркотиком Valkire, вибрократи в борделе — работающие! (На одной — хе-хе — труп полицейского. Трясется.) Тарелки, стеллажи книг, аппараты, продающие кока-колу, настенные часы. Подобным обилием мелочей поразил в свое время забытый богом и людьми **Redneck Rampage**, здесь похожее, но лучше, больше и красивее. Не зря Remedy потратились на экскурсию в Нью-Йорк: те, кто там бывал, говорят — очень похоже. Это если всплыть над деталями и оглядеть мир в целом.



Предсмертная мимика. В нее веришь, а?

Комментировать модели и motion персонажей можно страницах на десяти. По комментарию к каждому типовому эпизоду: Макс расстреливает их со спины, Макс просто вбегает в комнату и начинает нарезать круги, уходя от пуль, Макс встречает компанию ребят на лестнице... и далее, до победного. Кратко: модели сделаны блестяще, хотя совсем уж избежать квадратных контуров не удалось, анимация на высоте — бандиты тоже умеют откалать прыжок в сторону с перекатом и так же, как и Макс, перезаряжают шотганы. И мимика — совсем как ваша, посмотрите на скриншот с Когнити: стреляет в Макса — оскалился, гад.

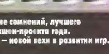
Тающая грань

Чего в игре не хватает? Не хватает **Soldier of Fortune**'овской кровавости. Смертникам-мафиози не отрывает руки, ноги и головы. Не свисают из живота кишки. **Питер Хабья** (аниматор и дизайнер графики Max Payne) сознается, что разрабатывать систему разрезанных на сегменты «слоеных» скинов просто не было времени. А простое переключение текстур жрет слишком много памяти. Да и вообще не на насилии как таковом фокусировались. На кино.

Камера, несомненно, пашет в поте объектива — но в остальном это никакая не «Матрица». Помню, ходили прогнозы, обещания, надежды... Нет, кафель не брызнет мелкой крошкой, дробь не вырвет из стены кусок штукатурки и не разлетится надвое крышка стола. Первой игрой с реально уничтожаемым окружением будет, возможно, **Red Faction** — но не Max Payne. Интерактивность последнего не срывает стандарты, не закатывает игроку пощечин. Кого-то это может взволновать: мол, на что надеялись — а что получили? Уже висит над форумами пелена серых отзывов. Какая чушь! Remedy выжали из микста игра/кино все, что могли. А может, даже все, что хотели. Они первые — честь им и хвала. Хрен с ней, с интерактивностью. Оторваться от «Макса» тяжело, забросить, не пройдя, — нереально, смотреть хочется — во все глаза и не упуская ни малейшей детали. Сажайте зрителей рядом и говорите: сейчас будет пиф-паф, синема. И начинайте играть. ■

РЕЙТИНГ 9,5 МАНИИ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА
10	9	10	10	9



Вне сомнений, лучшего экшен-проекта года.
И — новой вехи в развитии игр.

ДОЖДАЛИСЬ!

95%

RALLY TROPHY

Настоящая гоночная лихорадка.
Готов ли ты присоединится к ней?

Rally Trophy -это авто симулятор первых ралли, где вы можете погонять на легендарных Morris Mini Cooper 1275S, Hillman Rallye Imp, Alpine Renault A110 1600VA 1968, Ford Lotus Cortina, Saab 96 V4, Opel Kadett Rallye Coupe '70, Ford Escort MK1 RS2000, Volvo Amazon, BMW 2002, Alfa Romeo 2000 Berlina, а так же на призовых машинах MGB GT '65, Porsche 911

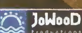
- 49 захватывающих, сногсшибательных гоночных трасс, которые проходят по прекрасным живописным ландшафтам Финляндии, Кении, Швейцарии, Швеции и РОССИИ.
- Палящее солнце, сумерки, снегопад, дождь, шквальный ветер и туман только и ждут, когда вы сядете за руль.













г. Челябинск
Ул. Цвиллинга д.64

г. Махачкала
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск
Ул. Энгельса д.76
Ул. Рубина д.5
Проспект Ленина д.23

г. Норильск
Ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск
Ул. Ленина д.10
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск
Ул. Некрасова д.1
Ул. Байкальская д.69
Ул. Литвинова д.1
Ул. Урицкого д.1, д.18
Ул. Волжская д.14А

г. Уфа
Пр. Октября д.56

г. Ставрополь
ул. Коминтарна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольска д.58

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Воронеж
Ул. Плеханова д.48
Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Саратов
Ул. Астраханская д.140
Ул. Степана разина д.80

г. Сургут
Ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб. «Дигер»,
Ул. Майская д.14
Ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Магадан
Парковая д.13 к.205

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка Ул. Барклая д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Южно - Сахалинск
Ул. Емельянова д.34А

КРАТКИЕ ОБЗОРЫ

Action Man Destruction X

Жанр: Arcade ● **Издатель:** Infogrames ● **Разработчик:** Blitz Games ● **Похожесть:** Нет
Системные требования: P200(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск ● **Мультиплеер:** Нет
Сколько CD: Один

В основе ➤ Если не ошибаюсь, одноименный комикс. Супергерой спасает всех, всегда и везде — по сложившейся традиции.

Как играть ➤ Отыгрывав пару вводных эпизодов с уничтожением какой-то гадзиллы и победой в автогонке, приступаем к делу. Есть город. В городе есть база героя, где он получает задание. Получив задание, он мчится на место его выполнения, попутно сбивая встречающиеся столбы и машины. По прибытии в нужную точку начинается какая-нибудь мини-аркада. Например, нужно посветить прожектором на убегающих грабителей банка или с помощью пожарной машины (которую, кстати, нужно еще самому и пригнать — пожарные-то водить не умеют) потушить пожар в здании. Потом, как и положено, — босс, гонка на машине, а на следующем уровне все по новой.

Rulez ➤ Играется просто и охотно. Большое количество разнообразных аркад (читай — миссий).

Suxx ➤ Игра — порт с приставки. Иначе ничем не объяснить малополигональную «плывущую» (дрожат и постоянно искривляются полигоны) графику и кривое управление.

Что еще ➤ Потрясает общая убогость реализации при очень хорошей и играбельной концепции. Может, все дело в некорректном портировании?

5,5 ДОЖДАЛИСЬ?

Не виноватые мы – он сам пришел. Как пришел, так и уйдет.

Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal

Жанр: RPG ● **Издатель:** Interplay ● **Разработчик:** Bioware ● **Похожесть:** BG 1-2, Icewind Dale, Planescape Torment ● **Системные требования:** PII-200(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Последняя часть саги Baldur's Gate — окончание длиннющей истории про сына бога Баала. Имеем: войну за законный трон с другими братьями-сестричками, несколько свежих вражин, исключительной мощности заклинания магов сорокового уровня и противников рангом никак не ниже полубогов.

Как играть ➤ Как и в предыдущие части: ходите по карте, выполняете мини-квесты и месите полчище отборной нежити — на сей раз оружием +5/10 и заклинаниями заоблачных уровней. Наслаждайтесь жизнью, короче говоря.

Rulez ➤ В Throne of Bhaal практически убран потолок добываемого experience — на этот раз ограничительная планка болтается где-то в районе 8 миллионов поинтов, т.е. больше, чем во всех предыдущих сериях, вместе взятых. Масса мелких нововведений и доработок — но не выходя за рамки традиций сериала.

Suxx ➤ Если маги научились вызывать демонов и устроивать ужасный метеоритный шторм, то воины высоких классов остались практически бесполезны. Классовая дискриминация, однако.

Что еще ➤ Для игры в адд-он полная версия оригинального BG 2 обязательна!

8,0 ДОЖДАЛИСЬ?

Хорошего окончания хорошего сериала.

Extreme Ghost Busters

Жанр: Puzzle ● **Издатель:** Light and Shadow Production ● **Разработчик:** Digital Reality
Похожесть: Нет ● **Системные требования:** P-100(P-200), 16(32)Mb ● **Мультиплеер:** Вдвоем на одной машине ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Ну кто же еще, как не знаменитые "Охотники за привидениями"! Это не просто мультфильм — это целая индустрия. Комиксы, мультики, игрушки, фильмы... компьютерные игры. С последним у товарищей охотников всегда были проблемы. По сути, единственной нормальной тематической игрой было самая первая из целого сонма — та самая, созданная по мотивам второй части фильма и спокойно бегавшая на 286-х машинах.

Как играть ➤ Появление нового продукта на тему Ghost Busters остается для меня большой загадкой, ибо продукт сей представляет собой не более чем видоизмененные отечественные Lines или, если хотите, видоизмененный (опять же отечественный) тетрис. Есть некое прямоугольное пространство и есть охотник, пуляющий разноцветных лизунов (тех самых, липких и зеленых) в это пространство. Прилепившись друг к другу, приведения исчезают (видимо, взаимоаннигилируясь). И так до тех пор, пока емкость не заполнится (проигрыш) или вы не перейдете на следующий уровень.

Rulez ➤ Lines+Tetris=Rulez? Сомневаюсь.

Suxx ➤ Для кого сделали игру — непонятно. Но что надеялись — тоже, ибо "Охотники за привидениями" давно уже не так популярны.

Что еще ➤ А еще вдвоем можно играть! Если будет желание...

нечего оценивать ДОЖДАЛИСЬ?

Экстремальным фанатам посвящается.



Jetboat Superchamps 2

Жанр: Arcade ● Издатель: Real Arcade ● Разработчик: Small Rockets
Похожесть: Jetboat Superchamps ● Системные требования: PII-300(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

В основе ➤ Русские не сдаются! Иногда просто диву доешься, как быстро наши ребята из **Small Rockets** аркады ваяют — одну за другой, с интервалом в месяц-два. Впрочем, несмотря на невиданную скорость производства игр, в них присутствует такой параметр, как качества. Недавно вы уже имели возможность лицезреть рецензию на первую часть Jetboat Superchamps в этом разделе, теперь встречайте розбор "полетов" второй!

Как играть ➤ Выбираем персоножа и катер — и вперед, закладывать вирожи но водной глади! В двух режимах arcade (против компьютерных врогов) и time trial (наперегонки со временем). Какие же изменения произошли в игре? Строго следуем списку features от разработчиков: более красивая графика (как ни вглядывался — отличий не нашел, разве что модели лодак смотрятся поприятнее), больше тросс (до, только по оформлению они не шибко отличаются от прежних), больше соревнований (но самом деле столько же) и новые звуки (музыку поменяли на менее приятную — да, прогресс, слов нет!).

Rulez ➤ Как ни крути, а качество исполнения игры вполне сносное.

Sux ➤ Практически полное отсутствие изменений. По сути, адд-он это, а не новая игра.

Что еще ➤ Ждем третью часть — может, хотя бы меню другое сделают.

6,0 ДОЖДАЛИСЬ? **Ага, уже во второй раз.**

Half-Life: The Opera

Жонр: 3D Action ● Издатель. Sierra ● Разработчик: E2 Soft
Похожесть: RedeemedSoft Production ● Системные требования: P-233(PII-300), 32(64), 3D уск.
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет ● Сколько CD: Один

В основе ➤ Фильм **Джона By "Hong Kong Blood Opera"** плюс слаженная работа E2 Soft в течение двух с половиной лет. Интригует?

Как играть ➤ Проект не похож ни на один из ранее виденных. Представьте — вы лезете на крышу, разбиваете вентиляцию, падаете прямо в середину большого зала... и вас окружает толпа головорезов. Что — каюк? Конечно, нет! Вы делаете сальто, выхватываете две "Беретты" и в полете открываете пальбу по врагам... Это не сон, это — **Half-Life: The Opera!**

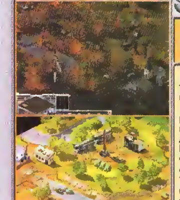
Rulezzz ➤ Сплошной. Игра унаследовало драйв и стиль фильмов Джона By. Выбров персоножа и затарившись оружием из огромного арсенала в начале уровня, вы отправляетесь проделывать дополнительные отверстия в телах свои врагов. Никто не мешает вам лететь на врага, стреляя из двух Uzi по-македонски. Или, перекатываясь, разрядить дробовик в чью-нибудь наглую рожу. При этом можно переключаться на вид от третьего лица — так трюки смотрятся особенно эффектна.

Suxxx ➤ Игра — чисто мультиплеерная. Хотя кроме стандартного *Deathmatch*'а имеется и режим *Mooks Hunting*, где необходимо зачистить некую локацию от толп бандитов.

Что еще ➤ Наконец-то о нас не забыли! В игре есть пистолет Токарева — ТТ.

8,5 ДОЖДАЛИСЬ? **Отличного времяпрепровождения в ожидании Max Payne.**

Sudden Strike Forever ("Противостояние 3: Война Продолжается")



Жанр: Tactic ● Издатель: CDV/Руссобит ● Разработчик: Fireglow
Похожесть: Sudden Strike ● Системные требования: PII-400(PII-600), 64(128)Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет ● Сколько CD: Два

В основе ➤ Прошлогодний хит в жанре тактических стратегий — **Sudden Strike**, посвященный событиям Второй мировой войны.

Как играть ➤ До все так же. Нет базы, нет ресурсов — есть только войска, которыми нужно умело распорядиться, чтобы выполнить задание. Из нового: четыре компании (за СССР, Германию, Великобританию и США). Ничего, что по три миссии каждая, зото цифра "4" на обложке смотрится горазда лучше, чем "1" или "2"! Добавлено 30 новых юнитов — это приятно. Напихали, в основном, грузовиков, гаубиц и зенитных пушек для каждой стороны. Существенно расширен мультиплеер, а в интерфейс внесены косметические исправления.

Rulez ➤ Одновременно с адд-оном "Руссобит" выпустил исправленную версию оригинального Sudden Strike; теперь, наконец, мы сможем нормальна в него играть! Появилась музыка, каждая сторона стала говорить на родном для нее языке (как в оригинале), а второй диск перестал быть копией первого. Все перечисленное относится и к адд-ону. Только вот одна проблема — внешне старая редакция от новой ничем не отличается.

Sux ➤ Многие недостатки перекочевали из оригинала (английского), исправления носят косметический характер.

Что еще ➤ "Руссобитовский" адд-он признает только родную "руссобитовскую" версию!

8,5 ДОЖДАЛИСЬ? **Безусловно! Наконец-то появилась возможность нормально поиграть в Sudden Strike.**

Three Kingdoms 2: Divine Destiny ("Три Королевства"-2)

Жанр: RTS ● Издатель: Руссобит ● Разработчик: DS Game ● Похожесть: StarCraft
Системные требования: PII-300(PII-400), 32Mb(64), 3D уск
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет ● Сколько CD: Один

В основе ➤ Лично для меня это оказалось неожиданностью, но игра представляет собой клон **StarCraft**. Помните, чем была первая часть TK, недавно посетившая блок микрорецензий? Правильно, клоном **Age of Empires**. В коробке с TK2 я ожидал увидеть всего лишь очередную «вариацию на тему», но реальность преподнесла сюрприз.

Как играть ➤ Как в StarCraft, от первого до последнего щелчка мышью. Единственное отличие — все здания строит главная база, которая может переезжать с места на место (призрак **C&C** бродит по умам). Второй TK настолько же похож на StarCraft, насколько первый был похож на AoE. Речь идет не только о концепции, но и о графике. Даже тайлы скопированы, как под кальку! Отличия минимальны, чтобы претензий не было. То же цветовая палитра, те же гладкие обрывчики, та же вода ..

Rulezz ➤ Слизали, но уж больно хорошо. Присутствует хороший сюжет, интересная вселенная. Приятная музыка.

Sux ➤ Безнадежно морально устаревший проект.

Что еще ➤ На сайте разработчика уже висит информация о **Three Kingdoms: The Code of Honor**. Откуда будем цитировать на этот раз?

7,0 ДОЖДАЛИСЬ? **Очень точного клона StarCraft. Рейтинг опять ставится за тщательное слизывание.**

Vietnam: Black Ops 2

Жанр: 3D Action ● Издатель: ValuSoft ● Разработчик: Single Cell Software
Похожесть: Sudden Strike ● Системные требования: PII-300(PII-400), 32Mb(64), 3D уск.
Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

В основе ➤ Одноклеточные снова в строю! На этот раз они назвали свое имя, а то все прятались за издателем. Помните недавний **CIA Solo Missions**? Так вот — встречайте родственника.

Как играть ➤ Как в первую часть. Или, скажем, как в CIA Solo Missions. Рецепт приготовления тот же: захудалый движок перекочевал без изменений, в главном меню переделали задний фон, музыка, как и в CIA, хорошая, но представлена всего одной композицией (играет в меню). Геймплей без труда описывается фразой «крутой американский солдат мочит всех без разбору в джунглях Вьетнама». Цель — найти пропавшего спецназовца, а заодно завалить вражеского генерала. Оный процесс растянется аж на 12 (кстати, рекорд одноклеточных!) скучных миссий. Ну а что еще нужно для счастья американскому геймеру? Своих отстаять, вьетнамцев с русскими пострелять..

Rulez ➤ Полнейший.

Sux ➤ Уровни — квадрат на квадрате сидит и квадратом погоняет. Текстуры... где-то я это уже видел! А! Когда у меня еще первая "вудо" была! Точно говорю. Враги... в CIA они были криво исполненными и с нулевым AI, а здесь, подумав, спишем данную особенность на представления американцев о вьетнамцах

Что еще ➤ Сокращенно разработчики называют себя "1С". Шутники.

0,001 ДОЖДАЛИСЬ? **Да, можете быть уверены в этом.**

"Чернокнижник"

Жанр: Hack'n'slash RPG ● Издатель: Руссобит ● Разработчик: E2 Soft ● Похожесть: Diablo
Системные требования: P-233(PII-450), 64(128) ● Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

В основе ➤ Первая **Diablo**, скопированная под кальку. Плюс немного авторских "свежих идей".

Как играть ➤ Как в Diablo. Точь-в-точь. Получаем квест, ходим-бродим, натыкаемся на монстров и щелкаем, щелкаем, щелкаем...

Rulez ➤ Довольно большой игровой мир, неплохие квесты, забавные диалоги и возможность брать в компанию напарников. Не об этом ли мы мечтали пять лет назад, играя в Diablo? И самое главное — несложный и ненавязчивый игровой процесс.

Suxxx ➤ Проект абсолютно вторичен, и уши "Дьяблы" торчат изо всех щелей: набор характеристик, классы героев, даже монстры и автокарта практически точно такие же, как в "оригинале". Графика подтухла, хотя все еще смотрится. Зато музыка неслыханная. В прямом смысле — ее там просто нет.

Что еще > При генерации персонажа обратите внимание на интерфейс — начисто содран из **Boldur's Gate**.

6,0 ДОЖДАЛИСЬ? **Да. Ждем нормальную игру.**

Ведущий рубрики: Антон Логвинов (ail@dubna.ru)

НОВОСТИ

Quake III Arena

www.planetquake.com/crossfire

Готовится к выпуску новая total conversion для Q3. Называется сей продукт **Crossfire**. Две команды (с до боли знакомыми названиями *Terrorists* и *SWAT*), у которых в общей сложности около 20 видов оружия, 6 различных классов персонажей; абсолютно новые режимы игры (не верю!); новые модели игроков и 20 зон повреждения на каждой модели, новая физика (куда ж без этого в "реалистичном" моде); новые команды и переменные; поддержка ботов; двенадцать специальных карт (ой, молодцы — но сколько все это весить будет?); уникальные предметы, радиокоманды.

Counter-Strike на платформе Q3? Идея интересная, но вот перспектив у нее маловато.

ooo

www.bsctf.com

Очередной мод-компиляция двух других. CTF + Battle of Sexes = Battle of Sexes CTF вышел в виде новой версии. Суть мода заключается в том, что в обыкновенный Capture The Flag запихнули две команды (*Male* и *Female*), в каждую команду — по девять классов. А вот с режимами намутили куда круче. Всего есть пять режимов: обыкновенный CTF; CTF, где вражеский флаг надо поставить на "площадку", CTF, где надо захватить вражеский флаг и найти некий рубильник, что-то вроде Overload (надо найти одну или несколько неподвижных целей и расстрелять их) и Kill The Captain — найти вражеского капитана и убить его.



90 мегабайт веса, надеюсь, вас не остановят?..

ooo

www.planetquake.com/defrag

Почему так называемые "отцы" в Q3 все время побеждают? Что у них, везение врожденное? Или, может, они читеры последние? Нет. Как показывает практика, "отцы" выигрывают в основном потому, что тренируются. Часто и помногу. Если вы метите туда же — ставьте **Defrag**. Вполне серьезный мод, включающий в себя специальные карты для выполнения трюков. Мод отображает скорость игрока и время, за которое тот проделывает трюк. Весит немного — всего 5 мегабайт.

ooo

www.planetquake.com/fireplus

Вышел неплохой сборник модов — **FirePlus**. В нем имеется, помимо прочего, за-

QUAKE III

Jailbreak: Prisoners of War

www.jbpow.com

Идея этого мода состоит в объединении геймплея двух других. Взяли разработчики **Prisoners of War** и **Jailbreak**, сели, поработали и через несколько месяцев получили **Jailbreak: Prisoners of War**.



Собственно, в чем суть? Суть в тимплее. Берутся две команды. Обе помещаются на специальную карту с "тюрьмами". Убитые игроки попадают в "тюрьму". Ставится задача: путем отстрела отправить за решетку всех противников. Коллег по команде можно из тюрем освободить, отыскав на карте специальную кнопку и нажав ее. Значит, пока на свободе находится хоть один игрок из команды — есть надежда на победу.

Никаких изменений в арсенале по отношению к Q3, никаких модификаций физики — только вы, ваши соседи по команде (или камере) и противник, которого надо посадить в "изолятор" как можно быстрее. Боты ведут себя как шайка кретинов — даже будучи освобожденными, не торопятся покидать тюрьму. Соответственно, играть в Jailbreak: Prisoners of War надо ТОЛЬКО по локальной сети или через Интернет.

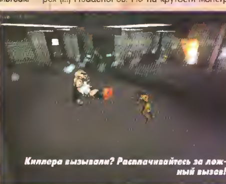
Рейтинг: ① ② ③

UNREAL TOURNAMENT

Bad News

http://modsquad.online.fr/mutators/bad-news300_noumod.zip

Ребята! Анрилеры! Мы надежно защищены! У нас появилась "крыша". Наши старые друзья — монстры из **Unreal** — дружно за нас подписались. А поручился за нас мод **Bad News**. Представим знакомую картину — хорошо пошла игра, один фраг, второй, третий, *Killing Spree*! Классно! Еще выстрел, еще, еще, *Unstoppable*! Безумная радость, пар из ушей и... Нос убивают. Миг испорченное настроение, опустившиеся руки, ненавистный взгляд в сторону веселого отожравшего противника. Хватит! Этот противник еще не знает, на что он попал. Отныне после убийства игрока, достигшего *Killing Spree* или более высокого рейтинга, на месте еще теплого трупика появляется очень злой и голодный монстр. Злобность, голод, а также род и вид зверя всецело зависят от статуса погибшего игрока. На месте слабого, с трудом дотянувшего даже до Killing Spree, появится какая-нибудь муха, ну а за отца с *Godlike*'ом готов вступиться сам *Warlord*! Монстры также появляются при *HeadShot*'е или при самой позорной смерти — от *Impact Hammer*'а. Смельчаку, завалившему какого-нибудь монстра полагается награда в виде нескольких фрагов — в зависимости от крутизны зверюшки. В целом мод производит приятное впечатление, особенно при большом скоплении народа. Монстры ведут себя весьма неглупо, причем не в меру живучи — старый добрый Скаарж валится аж с четырех (!!!) HeadShot'ов. Но на крутости монстров и построен весь геймплей, а он здесь очень даже напряженный.



Киллера вызывали? Расплачивайтесь за ложный вызов!

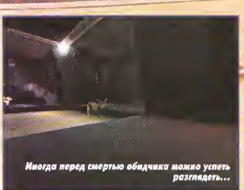
Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④

Bunny Bomber

http://modsquad.online.fr/mutators/bunny-bomber-v100.zip

www.planetunreal.com/wod

Кролики — это не только 10 килограммов ушей и символ журнала **Playboy**, но и, после небольшой модификации, бомба на лапках. Помните **Redneck Rampage**? Кур, нашпигованных взрывчаткой? Вот здесь примерно то же самое. Берем маленького, ни в чем не повинного кролика, вставляем радиоуправляемую петарду "Черная Вдова" в эээ... ну, туда, куда обычно посылают лично неприятных людей. Несчастный кролик верещит от боли и начинает метаться по уровню, норовя увязаться за каким-нибудь злобным вражиной. Когда "не только ценный мех" наконец догоняет супостата — полкило тротила кладет ко-


Иногда перед смертью обидчика можно успеть разглядеть...

нец мучениям кролика и бессмысленному существованию противника. Оборвать жизнь кролика можно и до того — с помощью альтернативного огня. В общем, все довольны и счастливы. Кроликов и гринписовцев в расчет не берем.

Однако недостатков у этой модификации тоже немало. Во-первых, некоторая несбалансированность: сомнительные взрывоопасные шустрые кролики — серьезное оружие, в умелых руках не оставляющее шансов тем игрокам, которые не успели до него добраться. Кроме того, *Bunny Launcher* занимает в арсенале место не чего-нибудь, а *Flak Cannon* — то есть достаточно хорошей пушки. Да и боты высокого скилла уж очень хорошо обучены кролиководчеству — попадают, собаки, просто идеально.

Впрочем, играть все равно интересно и весело. Все то недолгое время, пока суета с кроликами окончательно не надоест.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③

Rocket Jump Enabler

http://modsquad.online.fr/mutators/rjenabler_100.zip

Помнится, когда только появился Unreal, выросшие на Quake отцы были неприятно удивлены отсутствием *Rocket Jump*'а (вернее, *Eightball Jump*'а). Появление в UT *Impact Hammer*'а несколько исправило ситуацию, а с появлением мутатора Rocket Jump Enabler уже никто не уйдет обиженным. Наверное, назревает вопрос — "а зачем нужно еще одно прыгательное оружие?". Объясняю. Основным преимуществом *Rocket Launcher*'а является возможность запустить одним выстрелом до шести ракет. Теперь понятно? Шесть ракет — и можно запрыгнуть на любое препятствие, выпрыгнуть из любой ловушки, в конце концов, просто покрасоваться. Высота прыжка, как и получаемые повреждения, — величины настраиваемые. При желании можно скакать, аки сорочка, даже не заботясь о сборе аптечек. А можно наоборот — подпрыгивать, как дряхлый дед, и умирать от одной ракеты. Мод привносит новые стратегические элементы, да и просто — здорово добавляет адреналина в кровь. Квакеры, изредка поигрывающие в UT, будут в восторге. А для андриллеров открывается новый аспект применения Rocket Launcher'а.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④



Rocket Jump на трех ракетах.

COUNTER-STRIKE

Counter-Strike

Карта de_cbble

Отлично сбалансированная карта! Здесь и любители ближнего боя, и зоядлые снайперы-кемперы найдут то, что искали. В меру запутанные коридоры в сочетании и открытыми пространствами создают весьма неплохой полигон для испытаний действия автоматов, гранат и снайперок на органиэм "террористов". Или "ментов" — кому как нравится.

Трюксы для "ментов"

1. Если поторопиться, то вполне реально добраться сюда (рис. 1) раньше Т. Позиция довольно экстремальная — велика вероятность, что брошенный флэш сделает из вас слепого котенко. Но все же один командного успеха стоит риска — бандиты частенько теряют бдительность.

2. Укромное местечко (рис. 2). Его правильное использование, особенно в сочетании с трюком с №1, может создать для Т большую проблему. Кок только между террорами и вашим напарником завяжется бой, вылезайте из укрытия! Скорее всего, вы увидите спины нахалов, расстреливающих вашего коллегу. Главное — в пылу истребления недругов не продырявить своего; ну, это если он к тому времени еще будет жив, конечно.

3. Загадочное место (рис. 3). Казалось бы, проверить его не составляет труда, но почти никто и никогда не делает этого. Враги просто сбегают по лестнице слева от вас или спрыгивают прямо перед вом... Несмотря на всю его простоту и незамысловатость, очень хороший одноразовый трюк.

4. А это местечко (рис. 4) для снайпера. Одновременно контролируются проходы через дверь и ворота. Для начинающего снайпера — отличная позиция для тренировок. Выбегающие из во-

бавная штука под названием Team Factor. Есть две команды. Но всех участников выдается некое количество Soul-поинтов. Убив противника, ваша команда получает некое количество SP. Погиб ваш коллега — у врага добавилось SP. Стартовое количество SP, равно как и получаемых/теряемых при гибели игрока, устанавливается через запускающий файл. И это далеко не все, что предлагает FirePlus... А весит сборник, кстати, чуть меньше мегабайта.

◆ ◆ ◆

www.planetquake.com/tritin-films

Вышел забавный мультик от Tritin-Films — команды разработчиков, создающих фильм Quake: The Movie исключительно на движке Quake 3. Мультфильм называется Midnight Racers. Он показывает сумасшедшую гонку (использованы музыкальные темы из последних частей The Need For Speed) двух автомобилей. В мультике, кстати, есть и персонаж из Q3 — Sarge. Ролик доступен в форматах 320x240, ASF и 640x480 Avi.

Unreal Tournament

www.planetunreal.com/xmaps/

Обновился мод Xmops (см. "Игроманию" №7) — популярный броузер карт. В очередной бете пофиксили уйму багов, доработали документацию и произвели небольшой косметический ремонт. Тем, кто еще не обзавелся этим отцовским инструментом, — по ссылке (или в библиотеку за подшивкой "Мании") шо-о-огом марш!

★ ★ ★

http://fw.unrealcenter.com/

Обширный map-pack Final Worlds наконец-то осчастливил нас своим появлением. Пакет включает 25 одиночных миссий, связанных сюжетом, и 20 арен для сетевых баталий. Сколько "весит" эта чудо, я говорить не стану, дабы не портить настроение гордым обладателям шаговых АТС и модемов на 9600.

★ ★ ★

http://planetunreal.com/skincity/

Коллекционером скинов посвящается. На этом сайте вы сможете пополнить свою коллекцию, скачав пару-тройку новых шкурок. Всего их здесь представлено не так уж много — около восьми сотен.

★ ★ ★

www.unrealcentral.com

Легендарный сайт, посвященный Unreal и UT, после тяжкой болезни снова вышел на сцену. Аплодисменты! Как обычно, нас ждет большая и разнообразная подборка новостей, статей, гайдов, дополнений и прочих полезных в хозяйстве вещей. Будем надеяться, что это последний длительный перебой в работе ресурса.

★ ★ ★

www.planetunreal.com/utbuilder/

Дизайнер BadKarma сваял и выложил на своей страничке новую карту — dm-deathstar. Казалось бы, мелочь, но с этим парнем не все так просто. Примерно полгода назад принадлежащий ему сайт стал частью сообщества PlanetUnreal. Талант выкладывал там свои творения — карты, замысел которых

был основан на вселенной **Star Wars**. Месяца три назад один очень известный дядя Лукас наложил вето на творчество парня. BadKarma сперва опешил, после чего написал петицию в **Lucas Film**, в которой гневно заявил, что дело свое он не бросит. Под заявлением подписалось много народу, но сейчас дело повисло в воздухе. А BadKarma, как ни в чем не бывало, лепит дальше свои творения. К слову, стоит отметить, что это один из немногих разработчиков карт для **Operation Stingray** (см. **"Игроманию" №6**).

☆☆☆

www.planetunreal.com/prefabs/

Это новость будет в большей степени интересно мэпмейкером. Специально для вас в рамках портала **PlanetUnreal** открыто подразделение, содержащее подборку готовых объектов — *Prefab*'ов. Сейчас в коллекции около 100 предметов, и это число понемногу растет.

☆☆☆

http://artsweb.bham.ac.uk/mark/

В ноябре телекомпания **BBC** планирует провести мероприятие в поддержку нуждающихся детей. Тридцать добровольцев будут усажены за компьютеры, чтобы 24 часа без перерыва на обед рубиться в **Instagib CTF**. Какова связь между нуждающимися и игрой в UT — сказать сложно, но будет очень интересно посмотреть на добровольцев после суточной игры.

Counter-Strike

http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?planethalflife/cswaypoints/waypt_pakv9.0.exe

$n][pErM@N выпустил новый **CS Waypoint Pack версии 9.0** для наиболее популярных (если не всех вообще) ботов **Counter-Strike**. В новую версию добавлены «пути» для карт **cs_caira, cs_facility, cs_klaster, cs_vineyard, de_luxor, de_romans**. Кроме того, доработаны "вейпоинты" к **cs_italy**, а также добавлена инструкция по их правильной установке.

☆☆☆

ftp://ftp.hastajuego.com/pub/hastajuego/mods/cstrike/bloodpack.exe

Недавно выпущенный **CS Blood Pack** 1.0 заменяет в игре буквально все: модели (в том числе и кур), вертолеты и оружие; спрайты (взрывы, кровь, пулевые отверстия); картинки меню; консоль и весь HUD. Правда, и весит это сокровище немало — 34 Мб.

☆☆☆

www.ukterrorist.com/csbinder/UKTbinder7-0.zip

Сайт *www.ukterrorist.com* опубликовал свою версию "биндера" для **Counter-Strike**. С его помощью можно без труда написать скрипты покупки оружия, "забиндить" радио, текстовые сообщения и другие полезные вещи на любую клавишу. Кроме того, это программа показывает, какие клавиши свободны, а какие заняты.

☆☆☆

Возвращен к жизни проект *www.cs-skins.net*. На сайте сменился дизайн, а ско-



рот или прохода Т могут вовсе вас не заметить, так что будет время прицелиться как следует.

5. Чтобы держать переход между двумя "бомбплэйсами", можно засесть тут (**рис. 5**). Если на один из "бомбплэйсов" прорвутся Т без бомбы, то они пойдут через этот проход, чтобы посмотреть, что творится на другом "бомбплэйсе". Будьте осторожны: Т могут появиться справа из ворот и одновременно из прохода слева.

6. Тихонько сидим тут (**рис. 6**) и сносим головы поднимающихся Т. Единственной реальной угрозой благополучному отстрелу Т может стать флэш. Если вас ослепили, то просто присядьте. Так как вы находитесь в тени, бандиты, возможно, вас и не заметят.

7. С помощью напарника забираемся на ящики (**рис. 7**) и висим над проходом — прямо как подкова на счастье. Бандиту и так проблем хватит, и при выходе из прохода он не позаботится посмотреть наверх. Как только вы увидите выбегающего Т, не спешите дырявить его. Подождите пару секунд — может выбежать второй. И тогда кладите их, пока мерзавцы не опомнились!

8. Если вы считаете себя снайпером-полой, то можете попробовать оборонять этот "бомбплэйс" в одиночку (**рис. 8**). Вооружайтесь 4-6 и внимательно наблюдайте, откуда будут выбегать бандиты, а дальше все зависит от вашего мастерства.

Триксы для "терроров"

1. Тут (**рис. 9**) можно отлично покемперить. Очень часто СТ не сидится на месте, и они лезут в атаку. Увидеть вас в темном окне почти нереально, но будьте осторожны: из двух окошек, что левее прицела, вас может снять такой же снайпер. Желательно, чтобы вас прикрывал



напарник — иначе "менты" могут подобраться к вам с тыла.

2. Сидя здесь (**рис. 10**), вы блокируете проход к напарнику с **рис. 9**. Если не злоупотреблять этой нычкой, то у вас время от времени будет шанс подрезать парочку халявных фрагов.

3. А вот чтобы пробраться сюда (**рис. 11**), не будучи замеченным "ментами", нужно поторопиться. Для надежности можно на бегу кинуть флэш в проход, откуда появятся СТ. Если маневр удался — сидите и ждите выбегающих под раздачу "ментов".

4. Если СТ разбили бандитов на одном из направлений, то, скорее

всего, они пойдут через этот проход (рис. 12). Вы находитесь в абсолютной темноте, а шныряющие туда-сюда и хорошо освещенные "менты" — в пределах вашего поля зрения. Если не тормозить, то бедные CT даже не поймут, откуда их изрешетили.

5. Маловероятно, но все же возможно, что какой-нибудь заблудший CT забежит сюда (рис. 13). Но дверь можно запрыгнуть в одиночку, по ящикам. Стреляя сверху, вы, скорее всего, попадете бедняге в голову, так что проблемы практически исключены.



Карта de_Vegas

Атмосфера игорной столицы мира передана вполне натурально: однорукие бандиты, рулетки, бары/салуны — и на фоне всего этого разворачиваются боевые действия. Любители ближнего боя почувствуют себя здесь так, как крокодилы в речной воде. Нижеприведенные советы предназначены для "ментов", а "террорам" могу лишь посоветовать не попадаться на эти трюки.

Триксы для "ментов"

1. Экстремальное местечко (рис. 1). Забравшись сюда, вы полностью лишаетесь возможности маневрировать — разве что вниз спорхнуть. Внимательно следите за окном: сначала в нем покажется оружие, а потом бренное тело бандита; ваш конек — внезапность.

2. Если захотелось поснайперить, то вам сюда (рис. 2). 4-4 будет оптимальным выбором. Поскольку планируется, по сути, открытый бой, исход его зависит от вашей меткости. Остерегайтесь гранаты — T может закинуть ее прямо в ваше укрытие, и тогда вас крепко тряхнет.

3. Этот неприметный уголок (рис. 3) отлично подходит для того, чтобы хорошенько прочистить голову от мозгов проходящему мимо бандиту. Но повторяться с этим трюком не стоит — следующий раунд начнется с того, что T подбросит вам флэш. Шансов на выживание у вас, слепого, практически не останется.

4. В комнате охраны садимся на некое подобие компьютера (рис. 4). Бандит покажется слева и, скорее всего, не заметит вас. Спрыгивайте вниз и весело стреляйте ему в спину — тогда он может и не понять, откуда вы здесь взялись, это позволит повторить трюк.

5. Садимся в угол и прикидываемся веником (рис. 5). На первый раз трюк прокатит почти наверняка, а потом вас начнут мучить флэшами и гранатами.



6. Сидим на "бомбплэйсе" около сейфа (рис. 6). Имеются два варианта развития событий. T либо войдет через дверь слева от вас, и тогда придется вступить в открытый бой, либо вломится в дверь справа — в таком случае он, окинув взглядом комнату и никого не заметив, начнет устанавливать бомбу. Вряд ли успеет.



7. Постарайтесь попасть сюда (рис. 7) раньше бандитов. Несмотря на простоту исполнения, этот трюк действует почти всегда: T крайне редко считают необходимым проверять этот уголок, так как ждут атаки с другого направления. Впрочем, всегда могут найтись умники, которые кинут флэш или гранату.

8. Если T перестали попадаться на предыдущий трюк, то можете засесть в неработающем лифте (рис. 8). Ваши напарники будут сдерживать бандитов с фронта, а вы начнете потихоньку отстреливать их со спины. ■

ро должно появиться огромное количество новых моделей оружия и игроков.

* * *

www.geekboys.org/geekstrip/

Для известного проигрывателя демок Geekplay было выпущено дополнение — messagemade2 stripper. Это утилита обрезает все разговоры в записанных демо — теперь кланы смогут делиться своими записями с игроками, не опасаясь за то, что по разговорам будет раскрыта их тактика.

* * *

www.planethalflife.com/crinity/wartom.htm

В CS версии 1.3, скорее всего, будет включена новая карта — de_torn. Это весьма



приятная на вид карта, изображающая некий турецкий город. Скриншоты можно посмотреть по указанному адресу.

* * *

Появилась информация о новой голосовой коммуникационной системе от Valve, которая будет содержаться в патче 1.1.0.8 для Half-Life и появится в CS 1.3. По заверениям очевидцев, голос передается лучше, чем в Roger Wilco, и с меньшими лагами. К тому же теперь будет значительно проще понять, кто с вами говорит. Над «говорящей» моделью появится специальная иконка, а у каждого члена команды в правом нижнем углу экрана появится ник говорящего. Также ходят слухи о том, что теперь при использовании радиокоманд и коммуникационной системы у моделей будут двигаться губы.

* * *

www.3dactionplanet.com/features/interviews/punkbuster/

Недавно была опубликована интервью с одним из программистов PunkBuster (см. "Игромания" №7, статья "Костыли для "Каунтера""), из которого можно узнать некоторые факты о создании программы и некоторые технические подробности о ее работе и возможностях — например, о возможности делать скриншоты.

* * *

В июле завершился переезд Counter-Strike Ru на новое место. Большое спасибо всем тем, кто способствовал этому событию, а также всем, кто ежедневно интересовался судьбой проекта и датой его восстановления. Мы снова с вами! Ура, товарищи, ура!

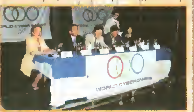
С уважением,
Михаил Иванков (miha),
руководитель проекта Counter-Strike.Ru

КЛУБНЫЕ НОВОСТИ

Doctor
rod@igromania.ru

Компьютерные игры стучатся в двери Олимпиады

Киберспорт постепенно выходит, так сказать, но большую дорогу. В смысле — понемногу становится одним из видов большого спорта. Мы уже писали (см. "Игроманию" №6 и №8) о Всемирном Чемпионате по Кибернетическим играм, который пройдет в Сеуле в декабре этого года при поддержке правительства Кореи и ряда крупных спонсоров, в числе которых входят монстры



Официальные лица от компании Samsung отвечают на вопросы журналистов.

вроде Samsung, Coca-Cola и Nike. Отборочные чемпионаты пройдут в девятнадцати (!) крупных городах России, а завершится процесс, как обычно, в Москве. Ожидается, кстати говоря, большое шоу. Наиболее вероятным победителем в классе Q3-тимплея (4x4) и дуэли считается всем известная московская команда c58, что же касается номинации Counter-Strike (5x5), то здесь угодать лидера сложнее — в России существует несколько близких по классу игры CS-кланов.

Прошедшая 19 июля в московском развлекательном комплексе "Депо-2000" при поддержке портала CyberFight.Ru конференция была посвящена именно World Cyber Games. Представители Samsung демонстрировали презентационный ролик и удовлетворяли любопытство собравшихся в конференц-зале журналис-



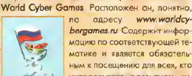
Трансляция показательной дуэли Pow3r-Polosatiy на большой экран сорвалась по техническим причинам, и зрители наблюдали игру непосредственно на мониторах дуэлянтов.

тов. Официальные лица выразили надежду на то, что в ближайшем будущем киберспорт будет официально включен в Олимпийские игры наравне с плаванием, бегом и прыжками в длину. Звучит, конечно, дикавато, но, с другой стороны, кто бы мог подумать лет эдак десять назад, что по компьютерным играм будут устраивать всемирные чемпионаты? Samsung, между прочим, является всемирным партнером международного Олимпийского движения, а значит, имеет немалое влияние на политику Олимпийских игр.

Под занавес конференции состоялся мощный фуршет, где все блюда имели название типа "красный армор" или "халявный фраг", а в перерыве между едой и едой состоялся показательный дуэльный матч между c58 Paw3r'ом и Polosatiy'м. Победила дружба в виде Полосатого. Представители аж целых 30 средств массовой информации уходили с конференции довольными, и в течение следующих дней в Интернете появился ряд публикаций различной степени достоверности.

World Cyber Games в Рунете

Но следующий же день после презентации открылся долгожданный официальный сайт World Cyber Games. Расположен он, понятно, по адресу *www.worldcybergames.ru*. Содержит информацию по соответствующей тематике и является обязательным к посещению для всех, кто интересуется развитием киберспорта в России.



Государство официально признало киберспорт

Начну новость с цитаты:

"Государственный Комитет Российской Федерации по физической культуре, спорту и туризму.

Приказ №449 от 25 июля 2001 года «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания»: В соответствии с постановлением Комитета Российской Федерации по физической культуре от 9 июня 1993 г. № 2/3-1, ПРИКАЗЫВАЮ:

Включить в перечень видов спорта для введения в государственные программы физического воспитания населения и рекомендуемый для развития в Российской Федерации компьютерный спорт как (дисциплину) вид спорта.

Председатель
П.А. Рожков"

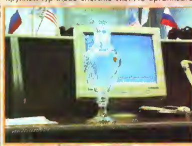
Россия — первая страна, где киберспорт получил официальное признание. Снова мы, как это некогда было, впереди планеты всей! Какой реальный резонанс будет иметь Приказ №449 — сказать пока сложно, но прогрессивность подобного решения ГосКомо очевидна. Поаплодируем, товарищи!

"Pentium 4 — лучший спортивный аксессуар сезона..."

Компании Intel и «Формоза» при поддержке Федерации Компьютерного Спорта (ФКС) России объявили дату финальных игр на Кубок Pentium 4 (*www.pentium4-cup.ru*). Финал состоится 13 сентября в Москве, а на данный момент в девяти крупных городах страны проходят отборочные туры. Игрой кубка избран Counter-Strike.

21 июля в Москве, в клубе "Кентавр" состоялся отборочный тур. Несмотря на высокий энтузиазм устроителей, в организации турнира был допущен ряд ошибок. Настройки сервера были далеки от оптимальных. Квалификация судей также оставляла желать лучшего; это объясняется тем, что пока не набран постоянный судейский состав. Кроме того, чтобы играть в 30-градусную жару и при практически полном отсутствии вентиляции, необходимо иметь непрошибаемую волю к победе и феноменальную жароустойчивость. Правда, для желающих на улице был организован шланг с водой. С другой стороны, обещанные за победу на кубке призы способны вдохновить даже самых требовательных игроков — первое места обойдется компании Intel в четыре компьютера на базе Pentium 4 2ГГц(!) с видеокартами GeForce 3(!), а серебряные призеры получат по процессору Pentium 4.

Остается выразить надежду, что борьба за кубок пройдет в максимально благоприятных условиях. На июльской пресс-конференции, посвященной Кубку Pentium 4, руководитель проекта Counter-Strike.Ru Михаил Иванков назвал среди таких условий переход от системы 4x4 игрока к оптимальной для CS и проверенной опытом крупных турниров системе 5x5. Но организато-



У кубка Pentium 4 нетрадиционная форма. Но выглядит вполне презентабельно.

ры считают, что для данного отборочного тура просто не набралось бы нужного числа хорошо сыгровшихся команд 4x4, следовательно, и финальный тур игр пройдет по этой же системе.

Кто победит на "Эльзе"?

В начале июля в клубе "Асталависта-Новогиреево" состоялся отборочный чемпионат под названием Russian Qualifying Event. Игра проходила в номинациях Q3 Team Deathmatch, Q3 Duel и CS 5x5. Победители должны были полететь в Лондон на ELSA CPL European Championships, и, наверное, уже не только полетели, но вернулись обратно — чемпионат проходит с 3 по 5 августа. Результаты мы объявим в следующем выпуске "Клубных новостей", а вы тем временем можете делать ставки, зная, что играть в Q3 Team Deathmatch полетела команда c58, а в CS 5x5 — M19. Вернется ли кто-то из них с победой? Тренер команды CyberFight.Ru Денис "bull3t" Самохин утверждает, что учел печальный опыт голландского EuroCup 3, где c58 проиграла по причине недостаточной подготовленности, и надеется на более удачное выступление российских спортсменов.

...А чтобы вам легче было прогнозировать победу "наших", возьмите с компакта лучшие демки квалификационного турнира...■



КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

Название клуба	Адрес	Ближайшее метро	Телефон для справок	Сайт	Компьютеры
Альфа	Санкт-Петербург, Левашовский пр-т, д 12	—	235-16-16	—	Celeron 600 и PIII (всего 36 машин), 128RAM, GeForce256-GeForce2, Vortex-2, 17" мониторы (второй этаж) Celeron 400 (~40 маш.)
1 Гигагерц	Нижняя Красносельская	Красносельская	265-67-62	—	
Матрица	г.Уфа, Гостиный двор, к 203	Гостиный двор	526925, 526827		PIII-733 (30 машин), 128RAM, GeForce2 GTS-32Mb, Vortex-2, 17" монит.
Полигон-1	ул Студенческая д 31	Студенческая	249-82-50, 249-85-20	www poligon.ru	Celeron 466 (44 маш.), 64-128 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть 100Mb
Полигон-2	ул Молодежная, д. 3	Университет	930-22-40	www.poligon.ru	Celeron 466 (55 маш.), 64 RAM.Voodoo3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть. 100Mb
Полигон-4	7-я Парковая, д. 15, стр 2	Первомайская	164-05-60	www.poligon.ru	Celeron 500 (35 машин), 64 RAM, Voodoo3 2000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть 100Mb
ХАМОК	Плющиха, 43/47	Смоленская, Парк культуры	248-44-01	—	Atlon 650, 128RAM, GeForce 256, мониторы 17" (13 машин и Atlon 500, 128RAM, TNT2, мониторы 15" (30 машин)
Цитадель	Москва,Автозаводская, 6	Автозаводская	275-28-08	—	Athlon и Duron 650-750 (65 машин), 128Mb RAM, GeForce2 MX
ANUBIS	Стромынский пер., д 4/1, стр 2	Сокольники	269-86-29		Celeron 300-600 (60 маш.), 64-128 RAM, TNT2, Интернет
AstoLaVista	Лаврушинский пер., 17/5, стр 2	Третьяковская	953-01-11	www.astalavista.ru	Celeron 300-582 (~40 маш.), 64 RAM, Voodoo3, Интернет: 1Mb
AstoLaVista 2	Ясногорская, д 21/1	Ясенево	421-17-00	www.astalavista.ru	PIII-700-850 (~40 маш.), 64-128 RAM, Creative GeForce256 DDR и STB VooDoo3.
BottleAxe	проезд Дежнева, д. 32	Бабушкинская-	186-36-50	www.battleaxe.ru	Celeron 333A, 64 RAM, Voodoo Banshee, Voodoo III
CTF Club	Черняховского, д. 15	Аэропорт	152-57-63	www.ctf-club.ru	PIII-667, 128 RAM (24 машины), Celeron 500, 64 RAM (6 машин), TNT2, 17" мониторы, сеть: 100 Mb
Delirium Tremens	Герасима Курина, д 30, стр.1	Пионерская	144-07-77, 144-64-31, 144-96-64	—	AMD K6-2 500, P-II 450 и Celeron 550 (10 машин),64-128 RAM, Voodoo3
Deeptown	Ефремова, д.7 (в здании Интернет-кафе)	Фрунзенская	257-26-77	www.deep-town-cafe.ru	PIII-500 (40 машин), 64-128RAM, TNT2-Ultra и GeForce 256DDR, 17" мониторы
Game City	Вятская, д 27,	Савеловская	285-09-23	www gamecity.ru	Celeron 433 (30 машин) 64 RAM, VooDoo3 3000 и TNT2
G-Force	г.Уфа, ул Пушкина, д. 15	Советская площадь	23545		Celeron 600 и PIII (всего 36 машин), 128RAM, GeForce256-GeForce2, Vortex-2, 17" мониторы
iN-Station	Новосущевский переулок, д 6 (в здании "ДЕПО 2000", 4 этаж)	Новослободская	973-36-56, 973-49-97	http://in-station.formoza.ru	Celeron 433 (30 машин) 64 RAM, VooDoo3 3000 и TNT2
Legion	г. Армавир	ул. Комсомольская, 85	(86137) -52399	legion@itech.ru	Celeron 600 (20 машин), 128 RAM, Riva TNT 2 Pro
LOOZER	г. Магнитогорск ул 50 лет Магнитке д 51/1	—	тел 358211 (код 3511)	в разработке (loozer@inbox.ru)	Celeron 600 (8 машин), 128 RAM, TNT2
Nirvana	Рождественка, 29	Лубянка, Китай-Город Охотный Ряд	208-57-94	www.nirvana.ru	PII-500 (38 машин), 64 RAM, Voodoo2, 17" мониторы
OK Club	Рочдельская 11/5, стр. 1	Краснопресненская, ул 1905 года	205-04-68	www.okclub.ru	PIII 667 (55 машин), 128 Mb, GeForce 2, 17" мониторы

Сводка пополняется за счет не только московских клубов, но и ведущих клубов крупных городов. Внимание, владельцы компьютерных клубов! Если ваш клуб в сводке не представлен, вам никто не мешает написать на адрес *operkot@igromania.ru* и проинформировать нас о вашем существовании под солнцем. Нам доставит искреннее счастье и безмерную радость опубликовать информацию о вашем, несомненно, замечательном клубе я вышеприведенной таблице! ■



НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:
Святослав Торик (torick@igromania.ru), Денис Гуров (spider@tushino.com), Александр Лямкин (at_lyama@mail.ru)

Юрий Кузьмин
ykuzmin@mail.ru



Ревущее небо Второй мировой

"Всем летчикам, производящим боевые полеты на самолетах Ил-2, тщательно усвоить и точно выполнять все пункты настоящей инструкции в указанной в ней последовательности.

Школам и запасным полкам обеспечить приобретение летчиками твердых навыков и автоматизма в эксплуатации самолета Ил-2 согласно данной инструкции..."

Главный инженер ВВС Красной Армии генерал-лейтенант ИАС А. Репин.

Начнем с того, что эта игра — не про *Ил-2 штурмовик*. Точнее, не только про штурмовик. Еще точнее — три года назад начиналось ее создание как симулятора штурмовика, но постепенно игра росла, росла, росла... И сейчас в ней можно летать на двух десятках самолетов Второй мировой, начиная всеми известными *Ил-2* и заканчивая "мессерам" *Me 109*. В воздухе можно встретить еще несколько десятков различных самолетов, включая даже экзотику вроде итальянских *MC.205* и *Re.2001*, румынских *IAR 80* или наших *МиГ-3У*, которые были выпущены лишь в шести экземплярах.

Почему так получилось, я спросил создателя игры и руководителя подразделения компании **1С — 1С: Maddox Games**, в прошлой жизни инженера-авиаконструктора, выпускника МАИ **Олега Медокса**.

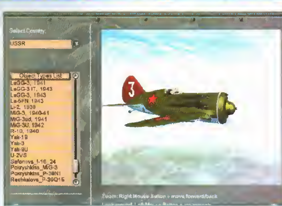
Олег Медокс (ОМ): *Вначале было решено сделать только симулятор Ил-2, чтобы он сильно отличался от симуляторов истребителей — Су-27, МиГ-29, Falcon. Но когда мы уже начали делать, вышли две игры, которые нам очень понравились. Это* ***WWII Fighters*** *и* ***European Air Wars***, *появившиеся в 1998 году.*

Там можно было играть за обе стороны — полетать и на немецких, и на союзнических самолетах. Это мне понравилось. Потом я начал сравнивать их, нашел сильные стороны и в одной игре, и в другой.

И постепенно я понял, что одного штурмовика мало. Прежде всего — для мультиплеера. Играть можно будет только в кооперативе, а вести воздушный бой на Ил-2, конечно, можно, но тяжело. Да и фанаты все время писали: сделай то, сделай другое. И мы организовали большой опрос — было охвачено несколько тысяч человек — на тему, что бы они хотели видеть в игре. Любители немецкой техники сразу начали говорить о "мессершмитах" и "фокке-вульфах", американцы — о ленд-лизе, англичане — о своем ленд-лизе.



На скриншоте один из экранов "быстрого создателя миссий". Три штурмовика (странное число: в середине войны звено штурмовиков состояло из двух пар) под прикрытием звена "аэрокобр" собираются бомбить авиабазу под Смоленском. Их перехватит звено "мессеров" явно не с этой самой авиабазы (под немецкими истребителями подвешены дополнительные баки с горючим). Помочь ускользнуть штурмовикам поможет гроза.



Экран энциклопедии. Многие изображенные самолеты принадлежали конкретным летчикам-асам.

В итоге получился универсальный летный симулятор, в котором можно летать почти на всех серийных (и даже некоторых несерийных) самолетах ВВС стран-участниц Второй мировой. Сложно ли было это сделать? Несомненно, да. О некоторых сложностях — разговор ниже.

Первым делом — самолеты

Моделировать полет можно по-разному. Самый простой способ — связать движение с клавишей управления. Джойстик на себя — летим вверх. Однако каждый пилот знает, что одно и то же движение ручкой на разных скоростях полета приводит к разной реакции самолета. И мы приходим к усложненной модели: джойстик на себя — нос поднимается вверх на величину, зависящую от скорости полета, высоты, полетного веса и, возможно, других факторов.

Но надо учесть и особые случаи. Если скорость самолета мала, он при "перетягивании" ручки на себя "свалится". И поведение его может быть очень разным. *У-2* просто опустит нос, более строгая машина свалится на крыло, а *"аэрокобра"* войдет в плоский штопор, из которого ее очень сложно вывести.

Ил-2 был самым массовым самолетом Второй мировой войны. Было построено более 36000 самолетов. Самолет вооружался пушками калибра от 20 мм до 37 мм и нес 400-600 кг бомб. После снятия крыльевых пушек под самолет можно было подвесить даже торпеду весом 940 кг.

Потери штурмовиков также были очень велики: несмотря на эффективную бронезащиту летчика, мотора и баков, поверхности управления и деревянная хвостовая часть фюзеляжа были весьма уязвимы. В первый год войны советский истребитель совершал до сбития в среднем 69 вылетов, бомбардировщик — 48, а штурмовик — только 26. За 100 боевых вылетов летчику обычно присваивали звание Героя Советского Союза.

Появление двухместного варианта снизило потери, но на одного убитого летчика приходилось теперь 6-7 погибших стрелков. Это было связано не только с тем, что истребители противника атаковали самолет с хвоста, но и с тем, что стрелок сидел вне бронекорпуса. Только сзади его защищала шестимиллиметровая бронеплита, а по бокам и снизу защиты не было. Не было у стрелка и защиты от травм при вынужденной посадке на брюхо, в то время как летчика часто спасала броневая коробка.

В феврале 1945 года в полки стал поступать модифицированный вариант самолета — *Ил-10*, в котором уже оба члена экипажа были хорошо защищены броней. Несмотря на бурное развитие реактивной авиации, производство Ил-10 завершилось в СССР и Чехословакии только в начале 1955 года, а на слом эти самолеты пошли лишь во время хрущевского сокращения армии на рубеже 60-х годов.

ОМ: Одним из первых самолетов (кроме Ил-2), который мы сделали, была "аэрокобра". На ней летали такие асы, как Покрышкин и Печколов. Комфортобельный самолет, но опасный. И на нем у нас в игре можно действительно попасть в плоский штопор, как это случалось и в жизни.

Итак, для каждого самолета надо учесть и зависимость реакции на отклонение поверхностей управления от параметров полета, и "особые случаи". Но и это не все. А что если потянуть на себя ручку при полете с малой скоростью и креном в сорок пять градусов? Да, самолет свалится на крыло, но насколько интенсивно? А если крыло пробито пулеметной очередью — как это скажется на поведении машины? Или если отлетела часть стабилизатора?

Постепенно "описательная модель" (самолет летит так-то, ручку двигаем туда-то, получается то-то) становится необозримо большой и сложной, и это лишь для одного самолета! А их, как мы говорили, в игре десятки, и все разные.



Кабина летчика Ил-2. Горят сигнальные лампочки шасси (убрано). Все выглядит точно так, как на картинке из инструкции по эксплуатации для летчиков.



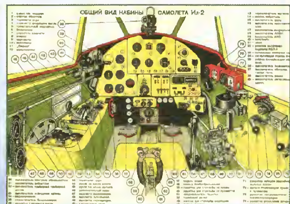
Поэтому команда Медокса пошла по другому пути. Их модель поведения самолета не описательная, а динамическая. Рассчитываются аэродинамические силы, действующие на самолет, с учетом параметров полета, состояния атмосферы, веса, центровки и положения управляющих поверхностей. Элерон вниз — растет подъемная сила — самолет кренится. Крыло пробито — подъемная сила уменьшается. И так далее.

Динамическая модель полета дополняется честным баллистическим моделированием оружия. Вместе с Олегом мы просмотрели бой P-39 "аэрокобра" с Fw.190. Краснозвездной "кобре" удалось зайти в хвост "фокке-вульфу". Послышался треск, и по правому крылу немецкого самолета пробежали две цепочки черных точек. Немец, покачиваясь с крыла на крыло, попытался уйти со снижением, но раздался взрыв, и у него отвалилась вся левая консоль. В носу настоящей "аэрокобры" P-39D действительно были два пулемета на 12,7 мм и 37-миллиметровая пушка в развале блока цилиндров. Это и объясняет цепочки пробоин и последующий взрыв. Приятно видеть такую историческую достоверность в игровом симуляторе.

Более того, в пробоине можно разглядеть силовой набор крыла или фюзеляжа. И хотя, по словам Олега, силовой набор смоделирован весьма схематично, сама возможность очень впечатляет.

Такая у нас работа — учить самолеты летать

Динамическая и баллистическая модели позволили не только учесть влияние боевых повреждений, но и сконструировать набор "сделай сам"



А вот и картинка из инструкции. Сравните и убедитесь в тщательности работы создателей "Штурмовика".

для создания новых моделей самолетов. Ведь авторам не надо описывать то, как будет себя вести созданная ими машина. Им надо только создать 3D модель, прорисовать кокпит, продумать схему управления и описать силовую установку и вооружение. Остальную работу возьмет на себя модельный блок, и результаты его работы будут очень похожи на поведение настоящих самолетов. Надо, конечно, дать и схему окраски, причем указать, какому театру военных действий и году войны она соответствует.

Этот набор доступен в Интернете. Любой желающий может его скачать и заняться моделированием одной из боевых машин Второй мировой. (Некоторые из них уже "зарезервированы". Но не расстраивайтесь, еще есть много интересных неоцифрованных машин.)

Однако учтите, что подход 1С сильно отличается от того, что мы видели в **Microsoft Flight Simulator**. В MFS вы можете создать новый самолет, реальный или фантастический, и свободно летать на нем, и продемонстрировать его всему прогрессивному человечеству. А здесь вам придется послать модель Олегу, и только после его одобрения она будет включена в игру. Одобрение же можно заслужить не иначе как полным соответствием прототипу, и предъявляемые требования, пожалуй, пожестче, чем на конкурсе авиамоделистов-стендовиков.

При установлении достоверности используются самые серьезные источники; например, для советских самолетов это результаты испытаний в НИИ ВВС и "Руководства по эксплуатации".

При сертификации модели будьте готовы отстаивать свою точку зрения. Прошло уже больше полувека, и разные источники описывают самолеты тех лет по-разному. Какие из них более достоверны? Олег вместе со своей командой посетил ряд музеев, ведет обширную переписку, особое внимание обращая на характеристики еще летающих самолетов военных лет. Например, Олег выяснил, что в Новой Зеландии до сих пор летают шесть (!) настоящих *И-16*. И что они обгоняют *"Харрикейны"*. Правда, на новозеландских самолетах стоят двигатели *Wright Cyclone*, а на наших были их лицензионные варианты *М-62* и *М-63*. Олег считает, что это одно и то же, но все-таки *"Фиат"* и *"Жигули"* отличаются друг от друга. Так же, как и советский бензин 30-х годов от новозеландского.

Кто прав, кто нет — сказать сложно. Но команда Maddox Games прилагает все силы для получения максимальной исторической достоверности, и если вы сочтете, что что-то в игре не так, — пишите авторам, вас внимательно выслушают.

Посадка "на брюхо". Винт погнут, горят фюзеляжные бензобаки. Скоро взорвется боезапас — лучше отбежать подальше.



Сертификация новых самолетов призвана не только сохранить достоверность игры, но и исключить возможность жульничанья в мультиплеере, когда некто создает "под се-



Прогулка по центральной улице Унтер ден Линден на Bf.109G. Слева Райхстаг, за ним излучина Эльбы. Под нами Трептов-парк, впереди Бранденбургские ворота. Обратите внимание на отклоненные щитки на крыле самолета — движения всех управляющих поверхностей и механизации крыла переданы очень достоверно.

Если вас не затруднит, назовите одномоторные поршневые немецкие истребители, принимавшие участие в боевых действиях Второй мировой. *Bf.109*, *Fw.190*? А дальше? Нет, не надо *Ar.68* — даже в сентябре 1939 они летали только ночью и только на тихой германо-французской границе. И *He.112* не принимается, на нем летали только румыны. *He.100*, одна эскадрилья ПВО из 13 самолетов, тоже не впечатляет. Так что — всего лишь два серийных истребителя?

В то же время в СССР было 10 крупносерийных моделей, в США — 13, в Японии 10 и 8 в Италии. В чем же дело? Неужели немецкие конструкторы были настолько ленивы?

Ситуация в корне изменится, если мы начнем считать модификации машин. В Японии было принято на вооружение 30 модификаций поршневых одномоторных истребителей, в СССР — 40, в Великобритании — 42, а в Германии — 51 (больше только в США — там запустили в производство 62 модификации)! Просто в разных странах — различные традиции наименований, а в результате *Bf.109G* отличается от *Bf.109B* куда сильнее, чем *Як-9* от *Як-1*.

К чему я это рассказываю? К тому, что моделирование в **"Штурмовике"** ведется с точностью "до серии". И Bf.109G-6 — это не просто "мессер", и даже не просто Bf.109G, а именно G-6 со всеми присущими этой серии особенностями. Столь же тщательно авторы отнеслись и к наборам подвесного вооружения — оно действительно соответствует и типу самолета, и году боевых действий.



Где вы еще такое увидите? Пятимоторные самолеты-буксиры He-111Z тянут гигантские планеры Me.321, каждый из которых в двухпалубном варианте перевозил 200 солдат. Солдаты могли стрелять из пулеметов через боковые окна, ведь скорость буксировки не превышала 220 км/ч. Но тандем не был легкой целью — его прикрывало звено истребителей, не менее. Последней операцией Me.321 стало снабжение кубанской группировки немцев с аэропортов Крыма. В Крымском небе мы с ними и встретимся.

бя" уникальный самолет с потрясающими характеристиками. Хотя из-за описанного выше подхода для этого нужно будет иметь неплохие конструкторские способности.

В бой идут одни старики

Подробно описывать игровой процесс я не буду, через пару месяцев все увидите сами. Но есть несколько особенностей, о которых нельзя не упомянуть.

Осенью 1942 года Ил-2 стал двухместным. Стрелок не только прикрывал самолет от атак истребителей противника сзади, но и работал с рацией, подавлял ожившие после удара огневые точки на земле, оценивал результаты работы. Разумеется, одновременно управлять самолетом и стрелять из турельного пулемета было бы сложно даже для Юлия Цезаря. Поэтому в одиночной игре можно при необходимости пересаживаться на место стрелка. При этом самолет ведет компьютер, и насколько хорошо он это делает, зависит от настроек игры.

Перед миссией можно задать степень профессионализма как противников, так и союзников, а также своего экипажа. Последнее и определяет уровень мастерства "автопилота". Подобное было в симуляторе *"летающей крепости" B-17*, но в той игре напрочь отсутствовал мультиплеер. А в "Штурмовике" можно летать вдвоем на одном Ил-2 (или вчетвером на *Ту-2*).

Карты боевых действий весьма велики — 200 на 300 км, и вместе с тем, пролетая над лесом, можно различить даже отдельные деревья. В городе Берлине — более полумиллиона трехмерных домов (их расположение проверялось по довоенным картам и аэрофотоснимкам). А на земле — множество танков, автомобилей, зенитных орудий, которые не только ведут огонь по вашему самолету, но и сражаются между собой.

Все объекты, за исключением исторических, можно полностью уничтожить. У Рейхстага, например, можно только снести купол. А Бранденбургские ворота останутся целехонькими, даже если вы уроните прямо на них *ФАБ-500*. Правильно ли это? Трудно судить, но, похоже, идеей автора было не моделирование альтернативной истории, а демонстрация нам той великой войны. Что было, то было...

Несколько миссий кампании проходят на одной карте. Например, в крымском небе вам предстоит провести не один бой. И что интересно — если вы в первой миссии разбомбили колонну, то во второй и последующих вы будете наблюдать остовы сгоревших машин и воронки от ФАБов у дороги.

По мере прохождения кампании вам будут присваиваться новые звания; постепенно под вашим командованием окажется эскадрилья. Поэтому "Штурмовик", кроме всего прочего, является еще и тактическим симулятором.

В комплект игры войдет *"быстрый построитель миссий"* (quick mission builder). На любой карте игры можно будет расставить наземные и воздушные объекты, определить их поведение (патрулирование, полет по маршруту, степень агрессивности), задать объекты для атаки и силу прикрывающей их противовоздушной обороны, определить уровень умения ваших товарищей и противников — от новичков до асов. Для тех, кто считает, что им некогда возиться с построением миссий, существует генератор миссий/кампаний. Несколько щелчков мышью — и можно вылетать на боевое задание.

В игру встроена большая энциклопедия военной техники. Не только самолетов, но и танков, автомобилей и мотоциклов, кораблей. По каждому экспонату — страничка очень толкового описания и трехмерная модель, которую можно вращать в любых плоскостях.

Можно включить режим подсказок. Тогда система услужливо сообщает, что вон те пятнышки — это пара "фокке-вульфов", а вон те, наоборот, Як-9.



Так летают настоящие пилоты. В экране выбора сложности все настроено по максимуму. John "Mad" Doe — альтер эго Олега Медокса.

Динамическая модель, как мы уже говорили, максимально реалистична. Но для повышения игробельности и быстрого обучения существует масса настраиваемых параметров. Можно летать в god-mode. А можно просто настроить установки таким образом, чтобы самолет не срывался в штопор при потере скорости, и отключить флаттер элеронов и оперения. Естественно, что эти настройки доступны игрокам только в single-player, в мультиплеерной игре все находятся в равных условиях.

Внешне игра производит незабываемое впечатление. Чудесная озвучка: радиопереговоры, гул моторов (у каждого — свой звук), стрекот пулеметов и взрывы бомб — все очень натурально. Я видел обширную переписку, посвященную одному вопросу — звуком, которые издает Ju.87 при пикировании. Не отстают и видеоэффекты: дульное пламя при стрельбе, трассы зенитных снарядов, даже срыв потока с концов крыльев при резких маневрах. Ощущения полета настолько сильное, что начинаешь ерзать в кресле, стремясь смягчить действие перегрузки.



Черное море, рассвет. Торпедоносец Ил-2Т атакует румынский эсминец. Видны трассы зенитных снарядов.

Опасное место стрелка.

А вместо сердца — пламенный GeForce

Полмиллиона домов в городе и лес из отдельных деревьев — это, конечно, хорошо, но какой цены потребует подобная детализация? Оказывается, не такой уж и высокой. У Олега на работе стоит компьютер с Celeron-300, разогнанным до 400 МГц, и с 64 Мб памяти. На нем игра идет вполне прилично, почти без задержек. Но оптимальный вариант — PII с частотой не ниже 600 МГц и 128, а лучше — 192 Мб оперативки. Ну, и ускоритель класса GeForce2 стоит рассматривать как непременное требование.

Игра поддерживает все основные виды джойстиков (у Олега дома стоит настоящий штурвал с педалями). Сейчас команда работает над поддержкой джойстиков с обратной связью, усилие для отклонения которых можно программно изменять. В результате усилие на ручку будет зависеть от режима полета, и вывести самолет из пикирования некоторым игрокам будет трудно чисто физически. Конечно, как и в любом хорошем симуляторе, в "Ил-2 Штурмовик" есть множество устройств для настройки средств управления "под себя", в том числе и для калибровки джойстиков.

Однажды вечером, вечером, вечером...

Проект "Штурмовик" вполне можно назвать игровым долгостроем: три года в компьютерном мире — это почти вечность. Но свет в конце туннеля уже виден: игра работает, миссии проходятся, кампания составлена, всякие вспомогательные экраны тоже функционируют.

ОМ: *Фактически игра уже готова, но издатель требует добавить ряд функций. Например, туториал. Microsoft в своем Flight Simulator от этого отказался, а от нас требуют — чтобы привлечь как можно больше новичков. Ну, что поделать — пишем.*

Продолжается и бесконечный труд по введению в игру все новых и новых образцов техники, совершенствованию летной модели. Кроме всего прочего, накладываются проблемы взаимоотношения с издателями.

ОМ: *Компания **Ubisoft** купила **Bluebyte** — нашего прежнего издателя — и сменила всю команду по изданию проекта. На три месяца работа по выводу игры на рынок была приостановлено. А кроме того, менеджеры Ubisoft очень перегружены — у них десятки игр выходят, и нет такого, чтобы один человек следил только за "Ил-2", отслеживал маркетинг, рекламу. Поэтому возникает много проблем, но, несмотря на это, игра все-таки выйдет в ноябре.*

Одновременно выходят английская, французская, немецкая, итальянская и русская версии. И этого ждем не только мы — ждут и тысячи фанатов. Популярность форумов "Штурмовика" уже превосходит популярность форумов большинства авиасимуляторов! И это до состоявшегося релиза. Более того, у игры уже есть свой Web Ring — целая цепочка Интернет-сайтов. Их список можно посмотреть по адресу:

http://pub3.bravenet.com/sitering/nav.php?usernum=225183265&action=list&siteid=35597 ■



Под крылом Ил-2 видны реактивные снаряды РС-82. Значит, можно сделать еще один заход на колонну.



Время игры

Станислав Шульга
shulga@i.com.ua

Политех наш я закончил сравнительно недавно, лет семь назад. Многое из того, что вколачивали нам в головы, давно повыветрилось. В особенности по тем дисциплинам, которые имели мало отношения к реальной жизни. Теоретическая физика была именно таким предметом. Вот часть того немногого, что осталось в памяти: изложение каждой новой теоретической модели наш завкафедрой начинал с описания системы координат этой модели. Пространство и время. Основа всех последующих формул, выкладок и выводов.

***Пространство и время* — на этих двух осях строятся не только физические модели реальности. Пространство и время являются тем фундаментом игровых вселенных, на котором выстраивается все остальное: физика процессов игрового мира, действия внутри игровых объектов, развитие сюжета. Пространством и временем предопределяются и ограничиваются действия самого играющего.**



Спираль пространства

За последние десять лет графические движки совершили маршбросок от плоских убогоньких спрайтов к многополигонным трехмерным моделям, претендующим на все большую и большую реалистичность. Компьютерные технологии развиваются галопирующими темпами, и вслед за ними, высунув язык, несутся разработчики, едва успевающие поднимать создаваемые ими игры на более высокие планки похожести на действительность, и рядышком несемся мы, высунув все, что можно, и едва успевая апгрейдить молниеносно устаревающие машины. Прогресс, однако.

Видоизменению подвергается не только красивость трехмерных ландшафтов, плюс того, что на них расположено, плюс того, что по ним бегает. Возрастает интерактивность среды. Как вы помните, не все стены в Duke Nukem 3D можно было взорвать и не все бочки в Diablo — расколотить. А совсем скоро любой предмет можно будет переставить, выбросить и взорвать в соответствии со всеми тремя законами Ньютона. Полагаю, и проблема прохождения через стены в трудных местах будет решаться не с помощью читерской команды, набранной в консоли, а с помощью подручных средств, буде таковые под рукой окажутся.

С пространством все ясно: оно растет по школе красивости, реалистичности и интерактивности. А что со временем? Как моделируется в играх это базовая составляющая?

Я не буду сейчас говорить о проблемах масштабирования времени в RTS или RPG. Типа — час реального времени равен дню игрового времени. Это второстепенные детали, характеристики, какие-то количественные параметры. И они не говорят о главном — в большинстве компьютерных игр ***нет собственного времени***. Время приходит в игру с момента загрузки игроком последнего сейва. Игрок является исходной точкой на временной оси.

До прихода в пространство игрока вселенная мертва, в ней не происходит ничего, время в ней останавливается, а запускается посредством команд Load-Save.

Время, которого не существует

Я помню один забавный эпизод из своей игровой карьеры. Лет семь назад я проходил второй **DOOM**. Кажется, на двадцатом уровне в довольно просторном помещении сидели два злобных монстра. Серьезные твари: CyberDemon и босс-паучаро, схваткой с которым заканчивался первый DOOM. Вынести эту парочку было задачей, прямо скажем, непростой. Как только я заходил в помещение, они тут же открывали шквальный огонь. Как-то, в очередной раз перегрузившись, я забежал в помещение, всадил часть имеющегося боезапаса и сам получил изрядную порцию плюх. Выбежав наружу для успокоения нервов (у них) и вернувшись обратно, я стал свидетелем забавной картины — CyberDemon и паук увлеченно стреляли друг в друга. Очевидно, кто-то из них, шмаляя по мне, промахнулся и угодил в "напарника". Тот не замедлил ответить, и пошло-поехало разборка. А ведь прежде они мирно топтались один подле другого (должно быть, не одну вечность) и ни при каком раскладе не начали бы выяснять отношения. К чему я? Мое появление стало катализатором действия. До того ничего не происходило, а с моим появлением на поле боя пошел отсчет времени. До меня ничего не было, время стояло, никаких действий не совершалось.

Примерно то же самое происходило и со всем остальным населением культового хита Кармака и Ромеро. Монстры и мутанты-десантники



как будто только и ждали меня. Никаких других дел, типа патрулирования или перерыва на обед, у них не было. Тупая толпа спрайтов, непонятно зачем кучковавшаяся в комнате с тремя выключателями, начинала проявлять признаки разумной жизни только с моим появлением в поле зрения.

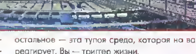
Похожая ситуация наблюдалась и в других игровых мирах, причем вне зависимости от жанра.

Игрок — пуп земли. С его появлением в игре начинается движение, он является активатором жизненных процессов. Без него все стоит, с его появлением все начинает двигаться и вертеться. Опция Save-Load является стоп-краном, которым останавливается игровая жизнь, все течение процессов, имевших место до этого момента. Когда-то опция была революционным изобретением. Повышающаяся сложность игр и размеров игровых пространств неизбежно приводила к росту количества часов реального времени, необходимого для прохождения. Возможность с помощью Save-Load останавливать процесс не только позволило избежать повторного прохождения уже надоевших уровней. Появилось возможность розыгрывать новые комбинации действий, пробовать вести себя по-другому, если ранее практиковавшиеся ходы не срабатывали. Но опция остановило время. После сохранения и выхода из игры *время игровой вселенной останавливается*. На следующий день, загрузив сохраненную игру, человек снова запускает маятник. Геймер является богом в игре, даже если не играет в Populous или Black & White. Он управляет временем игровых процессов. В подавляющем большинстве игровых миров *нет собственного времени*.

Другими словами, в игровых мирах нет процессов, протекающих без присутствия в игре активно действующего геймера.

Там, где тебя нет

Ну и что? Ну и что, что игры не обладают собственным временем? Что изменится, если оно появится в играх? На мой взгляд, изменение подхода к моделированию времени в играх может привести к кардинальному изменению в самом геймплее. Возможно — даже к появлению новых игровых жанров.



Жизнь в *реальном мире* — это сосуществование сотен взаимосвязанных процессов. Человек является участником многих из них, и далеко не всегда в роли рулевого этих процессов. Они текут независимо от него, временами пересекаясь с областью его деятельности и сферой его интересов. И каждый из этих процессов наделен длительностью. Протяженностью во времени. У каждого — собственное время.

В компьютерной игре все наоборот. Причино активизации процессов — игрок, загрузивший вчерашний сейв.

Скажите, вам приходится спать? Позволю себе догадаться: наверняка. Все люди треть своей жизни проводят во сне. Теперь представьте себе, что, как только вы засыпаете, вся жизнь вокруг вас останавливается, замирает. Засыпая, вы видели, как под потолком около люстры кружится муха. Просыпаясь, вы видите ту же муху в том же самом месте, которая продолжило кружиться сразу после того, как вы открыли глаза, а до того неподвижно висело в воздухе, ожидая вашего пробуждения. Засыпая, вы слышали рокот проезжающего за окном грузовика, в момент, когда вы заснули, звук отделялся и затихал. Когда вы просыпаетесь, вы слышите тот же затихающий удаляющийся звук, постепенно сходящий на нет.

Дальше — больше. Движение на улице начинается в момент, когда вы на нее выходите. Программы передач транслируются только тогда, когда вы включаете телевизор. Ваши родители, знакомые, сокамерники по учебе и сомученики по работе просто переносятся туда, где вы должны появиться, по вам неведомому принципу, и живут они только тогда, когда находятся в пределах вашей видимости или хотя бы слышимости. Где вы есть, там есть жизнь. Где вас нет, там и жизни нет. Собственно, вы и есть жизнь, а все остальное — это тупая среда, которая на вас реагирует. Вы — триггер жизни.



Именно такой является компьютерная игра сегодняшнего дня. Quit и Pause — жизнь остановилась. Save — мы всегда можем вернуться в прошлое, чтобы заново спроецировать настоящее. Load — жизнь продолжилось с момента, где была сохранена (поссорился с девушкой? ну, перезагрузись, делов-то... Под поезд угодил, ножку отрезало? ну, load — и вся недолга...).

Компьютерные игры развиваются по пространственному критерию, все ближе и ближе придвигаясь к реальной жизни. Но по критерию времени они никуда не развиваются, они стоят на месте, и разработчики даже не задумываются о возможности пойти еще и по временной линии развития. Частичным исключением являются только массовые онлайновые игры типа Ultima Online, где мир все так же мертв и не шелохнется без человеческого участия, но зато людей-игроков столько, что хоть что-то в ваше отсутствие, но происходит. Но, повторюсь, мир том мертв, и в подземелье с монстрами ничего не произойдет, пока туда не зайдет очередной искатель экспы и подвигов.

А что если сделать по-другому, так, как в жизни? **Если игровой мир будет жить и развиваться независимо от того, присутствует в нем игрок или отсутствует?**

Там, где ты есть

Приведу пример. Допустим, вы играете в Titanic: The Way Out. Трехмерный экшен на историческую тему, где вы являетесь пассажиром тонущего судна. Действие происходит на корабле, *который вне зависимости от ваших действий пойдет ко дну*. Корабль уже почесал бок об айсберг, заклепки сбиты и вода бодро льется в трюмы. *Через несколько часов* лайнер переломится пополам и отправится на дно. Задача — спастись. Спастись, уложившись в ограниченный промежуток времени (не вечно же он тонуть будет!). Кроме вас, на корабле еще несколько тысяч человек, перед которыми стоит та же задача. И им всем в лучшем случае *плевать*, спасетесь ли вы. На вас никто не обращает внимания.



Как и во всяком порядочном экшене, здесь есть несколько уровней сложности. На самом низком уровне вы — пассажир первого класса, который находится на верхней палубе. Вы одеты в спасательный жилет, и все, что вам требуется, это спокойно дойти до лодки, сесть в нее и чуть попозже посмотреть на тонущий корабль. У *вас есть два часа*, чтобы побродить по верхней палубе и посетовать на досадное происшествие. На самом высоком уровне вы — пассажир третьего класса, с хорошего бодуна, и *у вас всего полчаса*, чтобы добраться до шлюпки или снять с кого-то спасательный жилет. Итак, загружаем игру и поехали. Крики, шум, вода по колено, обезумевший сосед по каюте своей башкой пытается открыть дверь. Его можно уговорить, оглушить или прикончить. Перегружаться нельзя. Все, время пошло.

Это не единственный вариант, который возможен. В свое время я увлекался экономическими стратегиями типа **Railroad Tycoon**. В сценариях параллельно со мной действовали компьютерные оппоненты, проводившие свои операции на местных рынках товаров и услуг. Опять же, после Save все экономические процессы в регионе останавливались. Вернувшись к игре через день-два, я заставал абсолютно не изменившийся мир. А ведь было бы интересно ввести возможность изменений, которые происходят в отсутствие играющего! Чтобы геймер, возвращаясь к операциям на рынке транспортных услуг в том же RRT-II, заставал изменившийся мир. Элемент неожиданности, вносимый таким образом, добавлял бы немало игрового интереса. Естественно, если бы эти изменения не слишком революционно изменяли мир в отсутствие играющего (никогда не надо забывать, что игра и реальная жизнь — близки, но не синонимы).

Думаете, только у вас дела, а у нас в Нашкеле их нет?

Реализация "независимого времени" возможна во многих жанрах. Везде, где есть игровая вселенная и что-то происходит. Другой вопрос, на каких именно процессах будет достигнут лучший эффект.

Во вселенных RTS, где моделируются экономические, социальные процессы, военные кампании, где есть высокая динамика изменения обстановки, внедрение независимого времени, на мой взгляд, будет иметь наилучшие результаты. И не только за счет разнообразия происходящего в социальной, экономической и политической жизни. Динамика экономической жизни, скажем, в странах Скандинавии значительно отличается от динамики ее на просторах бывшего Советского Союза. Стабильность и хаотичность. Уровень инфляции три процента в год и вполне реальная возможность повторения финансового обвала 98 года. Законы, которые не меняются сотнями лет, и законы, которые имеют обратную силу. Геймер, играющий за шведскую компанию, при очередной загрузке обнаружит незначительные отличия от той игры, которую сохранил три дня назад. Загружая сейв на наших полях, будьте готовы к встрече с налоговым инспектором, который известит вас о том, что вы не уплатили налоги по закону, который приняли в ваше отсутствие в игровом мире.

В RPG динамика происходящего завязана на NPC, их существование в игровом мире. Здесь нет глобалистики, макроэкономики или военных операций, в которых участвуют дивизии и полки. Здесь игра во многом зависит от вашего поведения с NPC. Вспомните **Diablo**, в котором "неписи" всю игру стояли столбом на одном и том же месте. Они только и ждали момента, когда вы подойдете к ним и начнете торговаться. Понятие дня и ночи отсутствовало вообще. А теперь вспомните **Baldur's Gate**, в котором магазины закрывались на ночь. Игровой процесс разнообразился, приходилось учитывать течение дня и ночи. Если развивать тему дальше, то можно ввести в игру момент, скажем так, повышения цен в магазине, где вы отовариваетесь, в зависимости от состояния дел его владельца. Или его настроения. Вот сегодня у него не то настроение, и потому не хочет он вас обслуживать! Или — другая ситуация. NPC обладает какой-то важной информацией, без которой вы не получите доступ к побочному квесту. И в локации он будет находиться определенное время, а потом его придется искать по всему Sword Coast или вообще на Outer Planes. Хочешь квест — изволь побегать по локациям, никто не будет ждать, пока вы соизволите подойти и спросить, что вам нужно. Вы думаете, только у вас дело, а у нас в Нашкеле их нет?

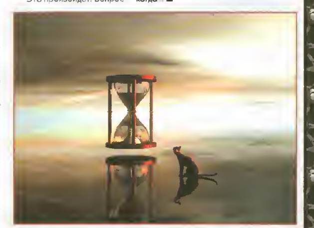
Теперь о квестах. В особенности с детективной основой сюжета. Преступники не сидят на месте. В отделе экспертизы случился пожар по вине уборщицы, и результаты ваших трехдневных поисков пропали. А еще — пострадавшие наняли частного детектива, и он вам на пятки наступает. Начальника вашего поменяли, и теперь он вам житья не дает со своими инструкциями. Хотя возможна и другая ситуация — преступник пришел с повинной. Или вы его (ну совершенно случайно) встретили по дороге из магазина ("Криминальное чтиво" смотрели?). Нашелся конкурент вашего подозреваемого — и он дает вам нужную информацию. И все это происходит после перезагрузки последнего сейва.

Вопрос — когда?

Будут ли разработчики игр двигаться в направлении внедрения независимого времени в игровые вселенные? Я думаю, многое будет зависеть от того, насколько успешно станет развиваться ситуация с онлайновыми режимами. Там, где время создается сотнями ваших соседей по сети, обеспечивающих развитие мира хоть с вашим участием, хоть без оного. Но, как уже говорилось, онлайновый гейминг никак не решает проблемы.

Я думаю, рано или поздно это произойдет. В сущности, для этого требуется не так много. Сильный идеолог типа Сида Мейера, который четко сформулирует концепцию. Команда грамотных и тертых профессионалов, которые смогут ее воплотить. И еще самая малость — поддержка какой-нибудь крупной издательской конторы.

Это произойдет. Вопрос — **когда**... ■



Музыкальный комбайн
Работа с FRUITYLOOPS 3

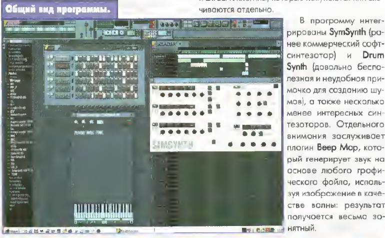
or@NGE
orange@igromania.ru

Разработчик: Image Line Software
Размер: 7.1 Mb
Лицензия: $200
Язык интерфейса: Английский/Французский
www.fruityloops.com/english

Летопись времен

Словная история Fruity Loops берет свое начала в далеком 1997 году, именно тогда начинающий музыкант, а по совместительству неплохой программист Didier Dambrine написал простенькую программку, позволявшую с помощью отдельных небольших wav-файлов создавать сложные ритмы для последующего использования в программах-секвенсерах. Кто же тогда знал, что через три года небольшая драм-машинка вырастет в полноценный инструмент для написания музыки профессионального уровня?

Сначала появились различные настройки и фильтры, потом некое подобие клавиатуры, позволяющее изменять высоту звука, делающее программу пригодной для создания не только драм-лупов, но и мелодий. В версии Pro, увидевшей свет в 1999 году, впервые появился встроенный аналоговый синтезатор TS-404, поддержка MIDI интерфейса, позволяющая контролировать программу с внешней клавиатуры либо через секвенсер, и возможность использовать эффекты типа Delay, Reverb, Chorus и Distortion.


Общий вид программы.

Основные функции

Итак, мы постепенно добрались до третьей, самой свежей и многофункциональный но сегодняшний день версии. Fruity Loops 3 представляет собой симбиоз драм-машины, сэмплера, синтезатора и секвенсера. Позволяет использовать в качестве сэмплов файлы wav, aif, smp, mp3, xi, ds, syn, fst. Сохраняет композицию в форматах flp, wav, aif, mp3 (посредством встроенного кодера, к сожалению, довольно «кривого»). Каждый сэмпл можно обработать и настроить в реальном времени, наложить на сэмпл или на отдельный канал неограниченное количество эффектов (в программу включены основные эффекты: Reverb, Delay, Chorus, Flanger, LFO и Distortion). Свободно используются профессиональные VST и Direct X плагины, которые покупаются или скачиваются отдельно.

Синтезатор TS-404.

В программу интегрированы SymSynth (ранее коммерческий софт-синтезатор) и Drum Synth (довольно бесполезная и неудобная примочка для создания шумов), а также несколько менее интересных синтезаторов. Отдельного внимания заслуживает плагин Beep Map, который генерирует звук на основе любого графического файла, используя изображение в качестве волны: результат получается весьма занятный.

Мелодия вводится несколькими способами. По старинке — нажатиями на триггеры, как в драм-машине, либо через Piano Roll (как в профессиональных секвенсерах), либо с внешней клавиатуры (обычной или MIDI).

Винтик тут, винтик там

Окно настройки автоматически выскочит при первом запуске программы. Укажите в закладках MIDI и WAVE драйвер вашей аудиокарты, если программа «тормозит», передвиньте ползунок Wave Buffer направо. В закладке General отрубите Splash Screen, а в закладке Directories укажите директории, в которых у вас хранятся wav-файлы и VST-плагины (при наличии таковых).

Принципы работы

Вспомните статью в *12 номере «Мании» за прошлый год*, посвященную трекерам (*см. ее на нашем компакте*).. Fruity Loops — это и есть трекер, только «горизонтальный» и более продвинутый. Тем, кто когда-нибудь уже работал с более-менее профессиональным музыкальным софтом (Dance Machine и Ejay таковыми не считаются) или трекерами, будет легко освоить и Fruity Loops. Конечно, для успешной работы вам не помешает некоторая музыкальная грамотность, а для использования, скажем, плагина TS-404 необходимо обладать некоторыми познаниями в физике и синтезе.

При первом запуске программы загрузится демонстрационный трек — с его помощью можно ознакомиться с возможностями программы, да и вообще разобраться, что к чему. Итак, основное рабочее поле программы — **блок каналов**. На каждый канал загружается один сэмпл либо вешается плагин-синтезатор. Совокупность активизированных каналов, на которых что-либо записано, называется **паттерн**.

Обратим свой взор налево и увидим **браузер сэмплов**. Вместе с программой поставляется множество готовых звуков, так что, полазив

Терминология

Сэмпл (Sample) — любой звуковой файл, будь то wav, aif, smp и пр.

Инструмент — сэмпл, подготовленный для загрузки в трекер, помимо самой звукозаписи может содержать дополнительные настройки.

Фильтр — виртуальное (а иногда и реальное) устройство или часть программного кода, пропускающее через себя звук, но отсекающее некоторые его частоты. Делятся на LowPass (отсекают высокие частоты) и HiPass (отсекают низкие), также существуют комбинированные фильтры ByPass.

Частота (Frequency) — число колебаний волны в секунду. Также подразумевает частоту изменения тона сэмпла за секунду.

Баланс (Panning) — соотношение громкости звука на двух стереоканалах.

BPM — скорость композиции, то есть число ударов в минуту.

LFO — автоматический фильтр, самостоятельно изменяющий с определенной частотой различные параметры звука.

Reverb — реверберация, то есть эффект звучания в закрытом помещении или наоборот — на очень большом открытом пространстве. Имеет множество параметров: размер помещения, задержка и т.п.

Delay — эффект «эхо».

Flange — эффект, который создается, когда тот же самый звук играется непосредственно с предыдущим с небольшим смещением и небольшим же изменением высоты тона этого звука во время его воспроизведения. Позволяет создавать «металлические» дребезжащие звуки. Очень интересно звучит обработанный фленджером голос.

Envelope — кривая (огибающая), контроль за управлением звука. Некоторые огибающие отображаются графически и имеют различные точки (узлы), или соединения, между которыми выведены линии, показывающие дальнейшее «поведение» звука.

Модуляция — изменение параметров одного звука с помощью другого (представить трудно — надо видеть).

MIDI — **Musical Instrument Digital Interface** — протокол связи между профессиональными музыкальными инструментами, как hardware, так и программными.


Плагин WASP.

по директориям, можно подыскать то, что вам нужно. При нажатии на название файла звук проигрывается. Выбрав понравившийся сэмпл, перетаскиваем его на канал. Теперь он загружен, и можно использовать его для написания мелодии. Видите **кнопочки-триггеры (Ticks)** на каждом канале? Триггер нажат — сэмпл звучит, не нажат — не звучит. Все очень просто. Каждые 4 триггера — один такт. Нажав кнопку **Keyboard Editor** (оно находится на самом верху блока каналов), можно поменять высоту звучания сэмпла для каждого триггера, а с помощью **Graph Editor** можно установить кривую изменения параметров сэмпла в течение игры одного паттерна. Ползунок **Shuffle** отвечает за так называемый сдвиг каждого второго триггера — такой прием очень часто используется в хаус-музыке.

Плагин BeepMap.

Можно положить LFO (автоматический фильтр) на громкость, частоту, баланс, высоту и резонанс.

В браузере сэмплов также находится великое множество настроек для синтезаторов и комбинаций эффектов для сэмплов, в каждый из синтезаторов заложена немало пресетов, так что если у вас не получается сделать что-то свое — воспользуйтесь готовым. Не переусердствуйте с использованием эффектов: чем больше плагинов загружено, тем ощутимее «тормозит» программа.

Длина каждого паттерна варьируется от 8 до 64 точек и устанавливается через меню **Song Settings**. В версии 3.0 также есть возможность вводить ноты через **Piano Roll**, как в профессиональном секвенсере. Для этого нажмите кнопку **PR** и расставляйте ноты по нотному полю, либо, если у вас есть **MIDI** клавиатура или вы умеете играть на обычной клаве, как на пианино, нажмите кнопу **Record** и играйте мелодию, после чего ее можно будет выровнять вручную или с помощью функции **Quantize**.

Окно Piano Roll.

Теперь нажмите кнопку **PL (Playlist)** — здесь размещаются готовые паттерны, из которых, собственно, и составляется композиция. Допустим, первые 8 тактов у вас проигрывается первый паттерн, затем ступает второй и так далее... Около кнопки **Play** есть две галочки: одна — проигрыть один паттерн, вторая — весь трек (если в плей-листе что-то есть). Паттерны устанавливаются нажатием левой кнопки мыши, а стираются при помощи правой кнопки.

Загрузив сэмпл, нажмите на кнопку с названием канала — увидите окно настройки инструмента. Здесь можно настроить такие тривиальные вещи, как громкость, баланс и питч (высоту звучания), положить на канал один из 12 эффектов (стандартных или внешних — загружаются в окне Effects), пропустить сэмпл через **HiPass/LowPass** фильтр.

Испытывающим творческий кризис может пригодиться функция **Randomize** — она вносит полнейший хаос во все параметры, будь то высота звука, его громкость или размещение в паттерне. Иногда получаются довольно интересные вещи, ну а если результат слишком режет слух, можно воспользоваться функцией **Humanize** — она поможет навести некоторый порядок в получившемся беспорядке.

Воспользовавшись функцией **Collect Samples**, вы можете сохранить сразу все используемые в композиции звуки в виде wav-файлов, что может быть полезно, если вы пользуетесь какой-либо другой программой. При записи мелодии в реальном времени рекомендуется воспользоваться функцией **Metronome**.

Заканчивая этот краткий ликбез, хочу еще раз повторить, что в лице Fruity Loops 3 вы получаете мощнейший инструмент для обработки звука. Хотите чего-то лучшего? Значит, вы уже профессионал высшей пробы и вам прямая дорога на настоящие (не виртуальные) студии звукозаписи. Засим прощаюсь, удачного вам «сведения»... ■

На компакте

Демо-версия Fruity Loops 3.0, в которой недоступны некоторые функции и нет возможности сохранения композиции в wav, и статья по трекерам, опубликованная в *12 номере «Мании» за 2000 год.*

Андрей Верещагин aka Soldier (soldier@igromania.ru)

Полужизнь-полураспад

вскрытие

HALF-LIFE BLUE SHIFT

Думаю, что вам нравится второй адд-он к Half-Life под кодовым названием Blue Shift, но, возможно, не очень нравятся некоторые моменты геймплея. Не стоит сидеть сложа руки, пора принимать меры, то есть начинать исправлять все «неправильное» и стараться улучшить игру. Это вполне реально, можете мне поверить.

Научные изыскания

Первым делом зайдите в игровую директорию и отыщите папку \bshift, остальное (то есть все за пределами этого каталога) нас не интересует. В ней находятся два примечательных подкаталога: \gfx и \media. Первый интересен тем, что содержит папку \shell, где хранятся **картинки оформительного характера** для игрового меню в формате *.**bmp**. Вам не составит трудо постовить собственную фоновую картинку для менюшки, изменить названия ее пунктов, да и вообще полностью ее переоформить.



В каталоге **\media** лежат файлы формата *.**wav**, составляющие звуковое оформление все того же меню, и ролики с логотипами создателей игры в формате *.**avi**. Сами понимаете, все это можно заменить плодами своего творчества. Если вы хотите вставить в игру созданный вами вступительный ролик (в игре он, увы, отсутствует), смело присваивайте ему имя одного из упомянутых выше *.avi-файлов.

С оформлением меню разобрались, идем дальше. Кроме папок \gfx и \media в директории \bshift имеется несколько нужных нам файлов. Сначала исследуем **skill.cfg**, предварительно открыв его простым «Блокнотом». Файл содержит массу игровых параметров и разбит на несколько тематических блоков. Первый из них называется *MONSTERS*, и в нем хранятся различные характеристики ваших врагов. В свою очередь, блок MONSTERS разбит на несколько мини-блоков, каждый из которых выделен под какого-то определенного монстра. Например, враг *Alien Grunt* (слабый Чужой) образует следующий мини-блок.

// Alien Grunt
sk_agrunt_health1 «60»
sk_agrunt_health2 «90»
sk_agrunt_health3 «120»
sk_agrunt_dmg_punch1 «10»
sk_agrunt_dmg_punch2 «20»
sk_agrunt_dmg_punch3 «20»

Верхняя строка дает вам понять, о каком монстре идет речь. В строчках вида **sk_<название врага>_health<уровень сложности> "<здоровье>"** в кавычках прописано здоровье данного врага на каком-либо уровне сложности (1 — уровень сложности Easy, 2 — Medium и 3 — Difficult). К примеру, строчка **sk_agrunt_health3 «120»** означает, что на третьем уровне сложности у монстра Alien Grunt будет 120 жизней. Что касается строк типа **sk_<название врага>_dmg_<вид атаки><уровень сложности> "<сила атаки>"**, то здесь в кавычках указывается сила определенного вида атаки данного врага на различных уровнях сложности. Измените исход ное количество жизней ваших противников и силу их атак, если вас не устраивает выбор разработчиков.

В следующем блоке под названием *PLAYER WEAPONS* определяется сила различных видов оружия, используемых игроком. С редактированием этих параметров (а также всех остальных в пределах этого файла) у вас не должно возникнуть проблем, так как делается это по той же несложной схеме, что и изменение здоровья и силы ваших врагов (все строчки этого блока имеют вид: **sk_plr_<название оружия><уровень сложности> «<сила оружия>»**). Третий блок (*MONSTER WEAPONS*) тоже определяет силу различных типов оружия, только в данном случае используемых не вами, а вашими врагами.

Следующим по списку идет четвертый блок, именуемый *HEALTH/SUIT CHARGE DISTRIBUTION*. В первом (верхнем) местном мини-блоке вы можете увеличить или уменьшить **крепость брони**, во втором — **заряд батарей**, в третьем — **эффективность лечения аптеками**, что встроены в стены зданий, в четвертом — **«крутость» аптечек** и в пятом — **эффект от прохождения курса лечения** у ученых.

Наконец обратимся к двум последним блокам данного файла. В первом из них вы можете изменить такую характеристику, как **урон**, наносимый вашим противникам при попадании в разные части их мускулистого тела. В первом мини-блоке указывается **повреждение, наносимое врагу** при попадании в голову, во втором — в грудь, в третьем — в живот, в четвертом — в руку и в пятом — в ногу. В последнем же блоке определяется **урон, наносимый вам монстрами** (также при попадании в разные части тела). Не пренебрегайте возможностью внести свои коррективы в местную систему повреждений, а то авторы почему-то решили, что попадание в руку абсолютно равносильно (по количеству отнятых жизней) точному выстрелу



в ногу, живот и грудь. Видно, анатомию в школе плохо изучали...

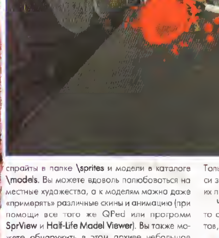
Оформление

Теперь обратимся к самым содержательным игровым файлам, имеющим формат *.pak и являющимся хоть и немного необычными, но все же архивами. Таких файла ровно три (pak0.pak, pak1.pak и pak2.pak), и все их можно исследовать с помощью программки QPed, *лежащей на нашем компакте* (в принципе, можно воспользоваться и программой Pakscape, но она не включает в себя вьювер моделей и спрайтов). Обязательно установите ее, если вы решили заняться некоторой корректировкой и извлечением игровых ресурсов.

Сначала немного о том, как пользоваться программой. Думаю, открыть нужный вам файл и сохранить изменения с помощью стандартных команд Open и Save вы сможете. А вот если вы хотите добавить в архив новый файлик (скажем, хотите изменить звук выстрела из базуки), вам нужно войти в пункт меню Object и воспользоваться опцией Import from File, а затем указать имя файла, который вы хотите «запихать» в данный архив. Если же вам нужно что-нибудь вытащить из *.pak-файла, к вашим услугам функция Export to File.

Начнем разбор архивов с самого первого — pak0.pak. Здесь хранятся разнообразные





спрайты в папке \sprites и модели в каталоге \models. Вы можете вдоволь полюбоваться на местные художества, а к моделям можно даже «примерять» различные скины и анимацию (при помощи все того же QPed или программ SprView и Half-Life Model Viewer). Вы также можете обнаружить в этом архиве небольшое скопление текстур в подкаталоге \env директории \gfx. Каждой текстуре соответствуют два файла: один с расширением *.bmp, а другой — формата *.tga. Чтобы заменить любую местную текстуру своей, необходимо подменить оба вида файлов, соответствующих заменяемой текстуре (кстати говоря, рисунок для текстуры в обоих типах файлов должен совпадать). Наконец, в папке \Sounds лежат все звуковые эффекты в виде *.wav-файлов. Нужно ли говорить, что вы можете прослушать их в любом музыкальном проигрывателе или заменить звуками собственного производства?

Архивный файл pak1.pak также содержит небольшую коллекцию спрайтов, моделей и звуков в соответствующих папках, а также все карты в директории \Maps (открываются в редакторе WorldCraft). Кроме того, здесь вы можете обнаружить файл titles.txt, содержащий различные текстовые сообщения, появляющиеся во время тренировки и начального уровня (в том числе и титры). Конечно же, вы можете написать что угодно вместо этих скучных текстов. Только при корректировке учтите, что все надписи заключены в скобки, а все, что находится за их пределами, — простые комментарии.

Что касается последнего архива pak2.pak, то он содержит только ряд моделей и спрайтов, не вошедших в pak0 и pak1.

На посошок

Если вы хотите просмотреть все текстуры и заменить их своими «рисунками», к вашим услугам файлы с расширением *.wad, представляющие собой своеобразный архив текстур (barney.wad, cohed.wad, decals.wad, gfx.wad, halflife.wad, liquids.wad, spraypaint.wad), и программа Wally, позволяющая вам осуществить задуманное. Дерзайте. Сделайте Half-Life лучше!

P.S. Программы Wally и WorldCraft (а также Half-Life Model Viewer, SprView, PakScape, которые вряд ли будут вам полезны при наличии QPed) можно взять с *диска № 2-3 «Мании» за этот год*. ■

Старт — с середины

Для того чтобы начать игру с любого уровня, найдите файл liblist.gam (в каталоге \bshift). Открывайте его в «Блокноте» и ищите следующие строки:

startmap «ba_tram1»
trainmap «ba_hazard1»

В верхней в кавычках указан уровень, с которого начинается игра, а в нижней — карта для тренировки. Соответственно, если в вас проснулось нездоровое желание начать игру не с первого уровня, хватайте верхнюю строчку и меняйте надпись в кавычках, обозначающую название карты. Вот названия всех уровней, расположенных в порядке возрастания их номера: ba_tram1, ba_tram2, ba_tram2, ba_tram3, ba_canal1; ba_canal2, ba_canal3, ba_canal2_2, ba_yard1, ba_yard2, ba_yard3, ba_yard3a, ba_yard3b, ba_yard4, ba_yard4a, ba_yard5, ba_yard5a, ba_maint, ba_security1, ba_security2, ba_elevator, ba_teleport, ba_teleport2, ba_power, ba_power2, ba_xen1, ba_xen2, ba_xen3, ba_xen4, ba_xen5, ba_xen6, ba_outro (финальный ролик). Тренировочные же уровни (а точнее, части тренировочной карты) названы следующим образом: ba_hazard1, ba_hazard2, ba_hazard3, ba_hazard4, ba_hazard5, ba_hazard6.

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

Железные новости

Intel наступает

Наш человек из подполья ценою жизни достовил нам бесценные сведения о ближайших планах корпорации Intel. Планы действительно революционные, и донести их до общественности было последней волей погибшего агента.

❶ Во-первых, стало достоверно известно, что серии Pentium III приходит полный и безоговорачный каюк. Недавно появившиеся версии процессора на ядре Tualatin (технология производства 0.13 мкм) с частотой 1.13 ГГц и 1.2 ГГц фактически являются "последними из могикан". Предполагается, что Tualatin будет продаваться без особой помпы и в ограниченных количествах, потихоньку освобождая пространства старшему брату Pentium 4. Так что если в вашем системном блоке живет процессор Intel Pentium III, то самое время извлечь его из материнской платы, полить горючими слезами и трогательно попрощаться.

❷ Во-вторых, на сентябрь намечен выпуск недорогого чипсета Intel i845 для процессоров Pentium 4. Так как продающийся сейчас i850, мягко говоря, дороговат, то такая акция, несомненно, будет способствовать продвижению P4.

❸ В-третьих, планируется резкое снижение цен на Pentium 4 и такое же резкое повышение производительности линейки Celeron. Pentium III почит в бозе, а процессоры Celeron перейдут на ядра Tualatin и технологию 0.13 мкм, достигнув частоты в 1 ГГц (и выше). Планируется установить предел в 800$, ниже которого будут находиться ПК на основе новых, высокопроизводительных Celeron, а выше — ПК с еще более высокопроизводительными Pentium 4 (места для PIII, как видите, не остается).

❹ В-четвертых, компанией Intel была поставлена конкретная цель — достичь соотношения продаж 75%/25% для процессоров Pentium 4/Celeron соответственно. То есть на один проданный Celeron будут приходиться три P4.

План мощный и, на мой взгляд, очень правильный. Правильный потому, что политика выпаривания и титрования денег из преданных покупателей, порою искренне уверенных в том, что нет процессора, кроме Pentium, и Intel пророк его, должна наконец подойти к законному концу. Быть может, я резок в высказываниях, однако теперешняя позиция Intel vs AMD выглядит далеко не лучшим образом — компания предлагает менее производительные процессоры по более высоким ценам, а великий и могучий Pentium 4 далек от покупателя, как вершина Эльбруса от папуасов Новой Гвинеи. И если Intel удастся воплотить в жизнь свой мудрый план, то нас ждет новый рывок конкуренции и, как вариант, массовая расклейка логотипов "Pentium 4 Inside" (соответственно, "AMD outside") на корпусах новых компьютеров.

MP3-CD плеер от Compaq

Надеюсь, всем известна серия карманных ПК iPAQ от компании Compaq. Как выяснилось недавно, под аббревиатурой iPAQ могут скрываться не только PDA и органайзеры — теперь в фамильный ряд попадают еще и MP3 плееры. Как доказательства этому, недавно компьютерной общественности был представлен MP3-CD плеер iPAQ Personal Audio Player PCD-1.

Новинка оборудована всеми причитающимися современному плееру примочками — имеется эквалайзер, FM-тюнер и антишок на 40 секунд. Как это ныне модно, поддерживаются музыкальные форматы MP3 и WMA. Плеер способен воспринимать обычные CD-R и перезаписываемые CD-RW (зобовно было б, если бы он их не поддерживал).

Единственным неприятным отличием плеера от своих собратьев является его бессовестная цена в 210$. Среди представленных характеристик нет ни одной, которая способна повысить себестоимость устройства почти в полтора раза (сейчас плеер с аналогичными характеристиками стоит порядка 100-140), и единственной причиной такой жадности может быть только "брэндовая" марка. Другими словами, компания предлагает потребителям раскошелиться за факт наличия на их плеере логотипа Compaq. Не знаю, как вы, а я, к примеру, каждые полчаса достаю свой MP3-CD плеер из чехла и, пуская слюни, любуюсь логотипом компании (какой, не скажу), его изготовившей.

2 PDA от Toshiba

"Фор хум хау PDA!" — именно так звучит лозунг, недавно провозглашенный маркетинговыми специалистами компании Toshiba. В переводе с просторечного корейского это звучит примерно так — "Раз пошла такая пьянка, будем делать PDA!". За лозунгом последовал анонс двух новых карманных компьютеров — GENIO e550 и GENIO e550/MD.

Отличительной особенностью обеих моделей является наличие в них сразу двух слотов расширения — для флэш карт SD и CompactFlash Type II. В модели e550/MD кроме этого еще имеется HDD Microdrive емкостью в 1 гигабайт. Оба устройства оборудованы процессорам Intel StrongArm SA1110 с частотой 206 МГц, 32 мегабайтами памяти, цветным (65536 цветов) TFT экраном с диагональю 3.5 дюйма и работают под началом OC MS Windows for Pocket PC. Толщина PDA всего 17.5 мм и вес — каких-то жалких 180 граммов. Для связи с настольным компьютером предназначена док-станция с интерфейсом USB.

Предполагается, что с помощью этих высокопроизводительных малюток покупатели смогут работать в Интернете, просматривать видеофильмы, хранить цифровые фотографии и в принципе заниматься всем тем, чем они занимаются на настольном ПК. А еще предполагается, что в нашу холодную (особенно этим летом) и перенаселенную бурыми медведями родину эти замечательные устройство официально поставляться не будут.

Лазерный принтер менее 200$

В то время как цены на процессоры стремительными домкратами несутся к планке "менее 50$" и технологии 3D акселераторов бороздят просторы Большого театра, в то время как новый компьютер успевает устареть в моменту его выноса за пределы магазина, именно в это удивительное и прогрессивное время производители принтеров боязливо топчутся на месте, отказываясь изобрести технологии мгновенной печати с фотографическим качеством на туалетной бумаге и продавать их задарма. Стыд бы им и позор, если бы не компания Lexmark, планирующая выпустить лазерный принтер с ценой менее 200$.

Несмотря на довольно-таки скромную цену, принтер Lexmark E210 обладает достойным набором характеристик и, по-видимому, ничем не уступает своим более дорогим собратьям.

❶ E210 можно подключать через USB или параллельный порт

❷ устройство является монохромным

❸ доступные разрешения печати 300x300 dpi или 600x600 dpi

❹ скорость печати составляет в среднем 12 страниц в минуту,

❺ встроенный процессор с частотой 66 МГц

❻ оперативная память объемом 4 Мб

Правильная и очень своевременная инициатива компании Lexmark со временем вполне может привести к коллективному снижению цен на лазерные принтеры. Если на данный момент в большинстве своем соратниками домашних ПК являются струйные принтеры, то недолек тот день, когда у покупателя появится равноценный выбор: приобрести цветной, но медленный струйчик или монохромный, но шустрый лазерник.

Плоский монитор мечты

Если вам довелось читать статью про TFT экраны в предыдущем номере "Игромании", то, наверное, вы (так же, как и я) прониклись нежной любовью к плоским экранам. И вот буквально недавно компания Eizo Nanao, как бы подлаживаясь под публикации нашего журнала, начала продажи 18.1-дюймового TFT LCD дисплея FlexScan L676.

По всем характеристикам L676 однозначно тянет на номинацию "монитор моей мечты". Максимальная яркость составляет 220 кандел/кв. м, контрастность — 350:1, угол обзора в вертикальной и горизонтальной плоскостях — 170 градусов. Естественное разрешение панели — 1280x1024 пикселей. Данная модель оборудована двумя портами DVI-I и USB концентратором. Существует возможность использования FlexScan L676 в вертикальном положении, для чего в комплект поставки входит специальное ПО PIVOT. Весит монитор целых 9.5 кг, что при размерах 399x208.5x423.5, на мой взгляд, слегка многовато.

Мечта не была бы мечтой, если бы ее продавали в магазине на развес, поэтому монитор моей мечты — Eizo Nanao FlexScan L676 — стоит всего лишь 230000 иен (1850$), что временно (пока не разбогатею) выводит его из списка моих ежемесячных покупок. Так что пока просто пришпилю фотографию L676 к корабке моего 14-дюймового аналогового ЭЛТ (1991 год выпуска) и с сего дня начну экономить на завтраках.

Самый тонкий ЭЛТ

Компания Hitachi America выпускает на рынок три новых модели мониторов из серии SS (Super Space Saving). Как и все ЭЛТ экраны данной серии, экраны моделей CM827, CM828, CM828B имеют укороченную трубку, что позволяет сократить их ширину до 18.5 дюймов и тем самым сэкономить место на рабочем столе (Space Saving — "экономия места" по-русски).

Диагональ CM827, CM828 и CM828B — 21 дюйм, видимая область — 19.9 дюйма, зерно — 0.21 мм по горизонтали и 0.14 по вертикали. Самая младшая модификация 827 ограничено расширением 1856x1392 при 72 Гц, две других, 828 и 828B, работают на 2048x1536 при 71 Гц. 828B имеет какую-то пока неизвестную, но, предположительно, очень оригинальную и нестандартную раскраску. Цена на новые мониторы будет варьироваться в диапазоне от 779 до 829 долларов, что, на мой взгляд, очень и очень неплохо.

Опять же, возвращаясь к теме тонких TFT экранов, хочется сделать небольшой прогноз на будущее. Пока неоригинальные и заскорузлые ученые всего мира будут биться над проблемой удешевления LCD технологий, хитрые и прозорливые инженеры Hitachi будут активно уменьшать длину ЭЛТ трубки. В итоге обе стороны вполне могут прийти к решению проблемы с разных сторон. Представьте себе плоский ЭЛТ экран, соседствующий на полке магазина с модной и не менее плоской TFT панелью...

Связь по USB

Шина USB изначально проектировалась для связи ПК с периферией. Поэтому в основу ее архитектуры была заложена логика «Master — Slave». Одно устройства — ведомое, одно — ведущее, при этом возможность «равноправного» соединения исключена на аппаратном и логическом уровне. Поэтому организация протокола «точка-точка» с помощью шины USB требует специального провода и специального же программного обеспечения. Для всех желающих самостоятельно спаять кабель и разработать ПО в сети можно найти кучу исчерпывающих руководств, схем и примеров исходного кода, однако если вы не дружите с паяльником и языки программирования вызывают у вас стойкое чувство омерзения, то можно воспользоваться уже готовыми, продающимися в промышленных масштабах решениями.

К примеру, компания Prolific Technology предлагает всем желающим приобрести USB кабель и пакет ПО для организации сети между двумя компьютерами. Самостоятельное и очень удобное решение для людей, часто сталкивающихся с проблемой передачи файлов, скажем, с ноутбука на компьютер. Точная цена комплекта неизвестна, однако я не думаю, что она превысит сумму в 20$. Из-за ограничений стандарта USB длина кабеля составляет всего лишь 1.82 метра. Этого, конечно, мало для организации полноценной сети, однако для связи двух рядом стоящих компов вполне достаточно. ПО поддерживает ОС Windows и Mac OS. ■



За разумные деньги II
Испытание временем... часть I

Михаил Зверев
pierce_arrow@mtu-net.ru

По многочисленным — хотя здесь больше подойдет определение «массовым» — просьбам наших читателей мы публикуем римейк статьи годовой давности **«Разумный компьютер за разумные деньги»**. Мы постарались учесть все ваши пожелания и замечания, сделав статью максимально доступной и понятной.

Название статьи как нельзя лучше передает идею, заложенную в основу этого текста. Разумный компьютер — это скорость, стабильность и надежность системного блока. Разумные деньги — это деньги, потраченные не ради громкой марки или по вине жадного продавца, а исключительно ради пользы и эффективности вашего «железного коня». Мы знаем, как тяжело порой даются в руки геймеров денежные знаки, и понимаем всю ответственность, ложащуюся на наши «железячные» плечи...

Почему я?

Не буду утомлять вас леденящими кровь рассказами из собственного опыта, просто приведу пример того, что вас ждет, если сборку и подбор конфигурации компьютера вы поручите фирме:

- вам придется ждать несколько дней, чтобы получить свой компьютер;
- придется уплатить от 10 до 40 долл. за сборку;
- многие фирмы, обнаружив неопытного покупателя, пытаются избавиться от залежавшегося товара и без зазрения совести установят в ваш системный блок недоброкачественные или устаревшие комплектующие;
- большинство фирм опечатывают собранные ими системные блоки гарантийной наклейкой, из-за которой вы не сможете позднее провести модернизацию самостоятельно до истечения гарантийного срока. При

нарушении наклейки гарантийный срок автоматически аннулируется,

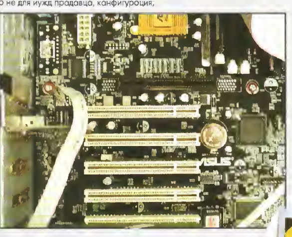
❖ при необходимости модернизации компьютера, чтобы не лишиться гарантии, придется ехать в фирму, и за отдельную плату в размере 10-20 долл. вам установят или поменяют нужные комплектующие.

А вот что будет, если выбор конфигурации компьютера и его сборку вы проведете сами

❖ в течение 1-2 часов вы получаете свой собственный, готовый к работе компьютер;

❖ максимально эффективно будут использованы деньги, выделенные на покупку комплектующих;

❖ будет подобрана ваша собственная, оптимальная именно для вас, а не для нужд продавца, конфигурация;



❖ вы получаете возможность самостоятельно произвести модернизацию в любое удобное для вас время;

❖ у вас будет отдельные гарантии на все комплектующие, поэтому при сбое одного компонента не придется везти в ремонт весь системный блок;

❖ научившись самостоятельно собирать компьютеры, вы сможете зарабатывать на каждой сборке около 20$;

❖ сэкономите немало денег на последующей модернизации и обслуживании своего компьютера

Как видите, второй вариант значительно предпочтительней первого Он позволяет не только сэкономить деньги, но и приобрести ценный опыт, который обязательно пригодится вам в вашем компьютеризированном будущем.

Из чего состоит компьютер

Правильно подобранные для сборки комплектующие — залог стабильности работы и долговечности компьютера. Из чего состоит компьютер? Условно его можно разделить на две части: **системный блок** и **периферия**. В состав системного блока входят обязательные для любого компьютера узлы: корпус; материнская плата; процессор; вентилятор для процессора (или кулер, от слова «cool» — охлаждать), модуль или модули оперативной памяти; видеокарта; звуковая карта; дисковод 3,5»; жесткий диск (винчестер, «винт» или «хард»), привод чтения компакт-дисков CD-ROM.

Кроме этих комплектующих есть еще и второстепенные устройства, которые устанавливают по мере необходимости. Ниже приведен их список, а также назначение каждого

CD-RW

Данное устройство позволяет многократно записывать информацию на специальные компакт-диски CD-R/CD-RW, объем которых может составлять 650 или 700 Мб. Привод CD-RW, как правило, можно использовать для чтения обычных CD-ROM компакт-дисков.

(см статью «Художественное выжигание лазером» из №6(45) 2001)

DVD-ROM

Этот привод предназначен для чтения специальных DVD (Digital Video Disk) дисков, объем хранимой информации которых составляет 4,7 Гб. Наиболее распространенной областью применения DVD является запись на них цифрового видео высокого качества. Хранение данных на DVD менее распространено и, как правило, используется для тиражирования «тяжелых» мультимедийных программ, в частности компьютерных игр.

В продаже также имеются DVD-RW приводы, которые кроме функций воспроизведения видео и чтения данных могут записывать и перезаписывать информацию на DVD диски. Все современные приводы DVD прекрасно воспринимают обычные компакт-диски.

(см. статью «Тестирование недорогих DVD-ROM приводов» из №5(44) 2001)

ZIP накопитель

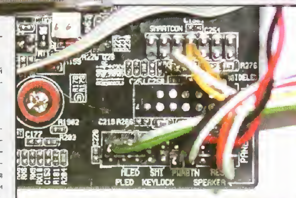
Предназначен для хранения и переноса данных. Накопители ZIP бывают двух типов — внутренние и внешние. Их размер такой же, как и у обычных флоппи-дисководов (сама дискета немного потолще и побольше) Для хранения информации используются специальные дискеты объемом 100 и 250 Мб

Сетевая карта

Сетевые карты (или «сетевые платы») служат для объединения компьютеров в сеть. Если, предположим, вам захочется поиграть с другом, живущим по соседству, в Quake3, то, приобретя в ближайшем «продуктовом» парочку сетевых плат, кусок кабеля и руководство по настройке сети, вы вполне сможете осуществить это свое желание. Кстати, научившись объединять компьютеры в сеть, можно тоже весьма неплохо зарабатывать.

ТВ тюнер

Установив ТВ тюнер в системный блок, вы тем самым превращаете свой компьютер в телевизор и видеомагнитофон в одном флаконе (то есть, простите, в корпусе). Требует подключения внешней телевизионной антенны. ТВ тюнер



может быть выполнен как в виде печатной платы, устанавливаемой в слот материнки, так и в виде внешнего устройства, подключаемого через интерфейс USB или FireWire.

Теперь, получив необходимые знания об устройстве компьютера, мы можем начать подбор конфигурации системного блока.

Подбор конфигурации

Специально не буду приводить готовые конфигурации компьютеров, так как на момент выхода этой статьи они порядком устареют (для этого существует рубрика «Разумный компьютер»). Вместо этого расскажу, как правильно нужно подбирать различное железо и какие опасности подстерегают вас на этом пути.

Выбор корпуса

Корпуса, как и материнские платы, имеют определенный типоразмер, или «формат». Это ATX, Flex-ATX, Micro-ATX и ATX 2.03. Под понятием типоразмер здесь следует понимать следующий набор характеристик — размер, мощность блока питания и количество слотов для установки внутренних устройств.

ATX корпуса дешевы, универсальны и широко распространены. ATX является стандартом де-факто для всех компьютерных сборщиков.

Формат Flex-ATX был разработан компанией Intel и изначально ориентирован на применение в корпоративных рабочих станциях. В силу малого размера и ряда конструктивных особенностей материнские платы формата Flex-ATX практически не имеют возможностей для модернизации (для домашнего компьютера это просто непозволительно).

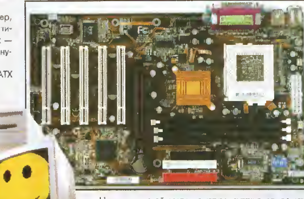
Micro-ATX — урезанный вариант полноразмерного ATX. На наш взгляд, это сомнительный выбор для домашнего компьютера. Он больше подойдет для офиса, так как занимает мало место и экономичен в плане энергопотребления.

Формат ATX 2.03 разработан специально для компьютеров с процессором Pentium 4. Имеет две отличительные особенности. Первая — наличие крепежного механизма для установки кулера, который крепится не к материнской плате, как обычно, а к задней стенке корпуса. Вторая — наличие дополнительного четырехжильного провода питания.

Из всего вышеперечисленного можно сделать вывод, что для домашнего компьютера подходит или полноразмерный ATX, или ATX 2.03 (для Pentium IV). Если вы собираете действительно мощный и современный ПК, то очень важно, чтобы в корпусе стоял блок питания хотя бы на 230 Вт (лучше 250-300 Вт). Кроме этого, выбирая корпус, стоит обратить внимание на расположение блока питания. Лучше, чтобы он находился сбоку от процессора, а не над ним. Также неплохо, если боковые стенки корпуса снимаются независимо друг от друга — это немного облегчит процедуру сборки и последующую модернизацию компьютера. В большинстве системных блоков имеются посадочные место под дополнительные вентиляторы. На наш взгляд, практичность установки лишних вентиляторов сомнительна. Температура внутри корпуса снизится всего на 2-4 градуса, а вот шума прибавится значительно (в среднем на 15-20 децибел). Из своего опыта могу посоветовать следующие корпуса: Asus FK-600, InWin S500 и Samsung Space K-1, E-Star, Cyber 501.

Выбор материнской платы

Но чем экономить не стоит, так это на материнской плате, так как именно от ее выбора будет зависеть не только стабильность работы всего компьютера, но и возможность его будущей модернизации. Главное в материнской плате — это чипсет. В его основе две микросхемы — северного и южного моста (в последних решениях от Intel используется другая, хабовая архитектура). Северный мост отвечает за работу процессора, памяти и слота AGP, а южный — за работу слотов расширения (PCI, AMR, ACR), контроллеров жестких дисков (IDE, Raid) и портов COM, USB, PS/2.



На материнской плате может присутствовать до четырех типов слотов расширения. Слот AGP (Advanced Graphic Port, переводится как «расширенный графический порт») был разработан компанией Intel специально для видеокарт. Рабочая частота AGP — 66 МГц. Шина может работать в режимах 1x (пиковая пропускная способность 528 Мб), 2x (пиковая пропускная способность 800 Мб) и 4x (пиковая пропускная способность 1056 Мб). Слот PCI (Peripheral Component Interconnect, переводится как «объединительная шина периферийных устройств») предназначен для установки звуковых карт, внутренних модемов и различных контроллеров (SCSI или FireWire). Устройства для слотов AMR и ACR в нашей стране достать практически невозможно, поэтому описания этих двух шин я приводить не буду. Кроме вышеперечисленных слотов на материнской плате присутствует разъем для процессора, слоты для модулей оперативной памяти и разъемы для подключения жестких дисков и флоппи-дисководов. Особое внимание обратите на разъем для процессора, он может быть трех типов: Socket-370 (FC-PGA) для процессоров Pentium III и Celeron, Socket-462 для процессоров Duron и Athlon и Socket-423 для процессоров Pentium IV. Мы намеренно не упоминаем, на наш взгляд, устаревшие типы разъемов — Slot1 и Slot A. Несмотря на то что процессоры с этими разъемами все еще продаются, их производство (как и производство системных плат для них) фактически прекращено.

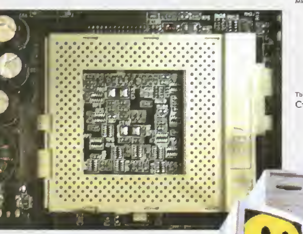
Среди производителей, выпускающих хорошие материнские платы, выделяются ASUS, ABIT, GIGABYTE, MICROSTAR, IWILL и CHAINTECH. Это так называемые «брэнд нэйм» марки, гарантирующие высокое качество выпускаемой продукции. Как правило, стоимость «брэндовых» материнских плат на порядок выше, чем стоимость продукции менее известных компаний. Если вы готовы рискнуть качеством и надежностью будущего компьютера, то реально можно сэкономить, приобретя системную плату «не брэндового» производителя. Список наиболее распространенных на российском рынке компаний — «не брэндов» выглядит следующим образом: LUCKY STAR, SUPER GRACE, TIGA, JETWAY, ACORP, DIAMOND, MERCURY, TOMATO, ELPINE и др.

Далее вам нужно выбрать чипсет, на основе которого будет построена системная плата.

Intel 440BX

- Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium III, Celeron, Cyrix III
- Поддерживаемые частоты системной шины: 66, 100 МГц
- Максимальный объем оперативной памяти: 1 Гб PC 66/100
- Режимы работы слота AGP: 1x, 2x.

Выпущенный более трех лет назад, I440BX по-прежнему остается самым стабильным чипсетом, обладая при этом неплохим быстродействием. Я не стану рекомендовать этот чипсет, так как за те же деньги можно приобрести материнскую плату на базе более современного набора микросхем.



Intel 815E

❖ Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium III Coppermine, Celeron, Cyrix III.

❖ Поддерживаемые частоты системной шины: 66, 100, 133 МГц.

❖ Максимальный объем оперативной памяти. 512 Мб PC 66/100/133

❖ Режимы работы слота AGP: 1x, 2x, 4x.

Имеет встроенное графическое ядро i752. Не поддерживает память с ECC Достаточно стабильный и быстрый чипсет.

Intel 815EP-Bstep

❖ Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium III Coppermine и Tualatin, Celeron, Cyrix III.

❖ Поддерживаемые частоты системной шины: 66, 100, 133 МГц.

❖ Максимальный объем оперативной памяти: 512 Мб PC 66/100/133.

❖ Режимы работы слота AGP: 1x, 2x, 4x.

Не имеет встроенного графического ядра. Не поддерживает память с ECC. Материнские платы на этом чипсете, благодаря поддержке нового процессора Tualatin, смогут прослужить вам достаточно большой срок.

Intel 850

❖ Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium IV.

❖ Поддерживаемые частоты системной шины: 400 МГц Quad-pumped

❖ Максимальный объем оперативной памяти. 2 Гб PC 400/800 RDRAM.

❖ Режимы работы слота AGP: 1x, 2x, 4x.

Пока это единственный чипсет для Pentium IV, и поэтому он был и «остается» самым быстрым и стабильным решением для этой платформы. Имеет большую стоимость, из-за чего связка Intel 850 + Pentium IV фактически недоступна для рядового покупателя

Intel 810

❖ Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium III, Celeron, Cyrix III.

❖ Поддерживаемые частоты системной шины: 66, 100, 133 (для Intel 810E) МГц.

❖ Максимальный объем оперативной памяти. 512 Мб PC 66/100/133.

❖ Режимы работы слота AGP: нет.

Имеет встроенное графическое ядро i752. Отсутствует слот AGP. Неплохая стабильность, но небольшая скорость делают этот чипсет хорошим выбором для офисных систем. На рынке присутствует довольно много модификаций Intel 810, в основном они различаются поддерживаемыми частотами системной шины.

VIA Apollo Pro 133A

❖ Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium III, Celeron, Cyrix III.

❖ Поддерживаемые частоты системной шины 66, 100, 133 МГц

❖ Максимальный объем оперативной памяти 1,5 Гб PC 66/100/133.

❖ Режимы работы слота AGP. 1x, 2x, 4x

Конкурент Intel 815. Обладая в среднем меньшей производительностью, имеет больше возможностей для расширения и более низкую цену Стабильность оставляет желать много лучшего

VIA Apollo Pro KT-133

❖ Поддерживаемые процессоры: AMD Thunderbird, Duron.

❖ Поддерживаемые частоты системной шины: 200 МГц DDR.

❖ Максимальный объем оперативной памяти 1,5 Гб PC 100/133.

❖ Режимы работы слота AGP: 1x, 2x, 4x.

Чипсет, утерявший свою рыночную позицию сразу после выхода набора KT-133A. Его стоимость не намного ниже стоимости Apollo Pro KT-133A, а возможностей для дальнейшего апгрейда процессора гораздо меньше.



VIA Apollo Pro KT-133A

❖ Поддерживаемые процессоры: AMD Thunderbird, Duron

❖ Поддерживаемые частоты системной шины 200, 266 МГц DDR

❖ Максимальный объем оперативной памяти 1,5 Гб PC 100/133.

❖ Режимы работы слота AGP: 1x, 2x, 4x.

Усовершенствованный Apollo Pro KT-133. Надежный и быстрый чипсет. Лучшее решение для недорогого компьютера на процессоре от AMD с SDRAM памятью.

VIA Apollo Pro KT-133E

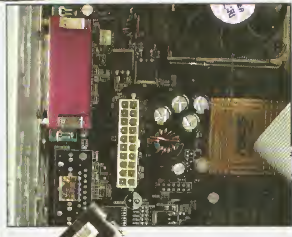
❖ Поддерживаемые процессоры: AMD Thunderbird, Duron.

❖ Поддерживаемые частоты системной шины: 200 МГц DDR.

❖ Максимальный объем оперативной памяти 1,5 Гб PC 100/133.

❖ Режимы работы слота AGP: 1x, 2x, 4x.

Тот же самый Apollo Pro KT-133, только выпущенный по 0,18 мкм технологической норме. От оригинала отличается пониженным потреблением электроэнергии и меньшей стоимостью.



VIA Apollo Pro266

❖ Поддерживаемые процессоры. Intel Pentium III, Celeron, Cyrix III.

❖ Поддерживаемые частоты системной шины 66, 100, 133 МГц.

❖ Максимальный объем оперативной памяти: 3 Гб PC 66/100/133 SDRAM или DDRSDRAM.

❖ Режимы работы слота AGP: 1x, 2x, 4x.

Единственный чипсет для процессоров Pentium III, Celeron и Cyrix III с поддержкой DDR SDRAM. Довольно хорошая производительность и стабильность. Как и большинство новых чипсетов, достаточно дорог.

VIA Apollo Pro KT-266

❖ Поддерживаемые процессоры. AMD Thunderbird, Duron.

❖ Поддерживаемые частоты системной шины 200, 266 МГц DDR.

❖ Максимальный объем оперативной памяти: 3 Гб PC 66/100/133 SDRAM или DDRSDRAM

❖ Режимы работы слота AGP. 1x, 2x, 4x.

Аналог VIA Apollo Pro266, только для процессоров AMD.



AMD 761

❖ Поддерживаемые процессоры. AMD Thunderbird, Duron.

❖ Поддерживаемые частоты системной шины. 200, 266 МГц DDR.

❖ Максимальный объем оперативной памяти 2 Гб DDR SDRAM.

❖ Режимы работы слота AGP: 1x, 2x, 4x.

Чипсет от самой AMD, стабильный, быстрый и дорогой. Идеальное решение для высокопроизводительных рабочих станций на платформе AMD

SiS730S

❖ Поддерживаемые процессоры: AMD Thunderbird, Duron.

❖ Поддерживаемые частоты системной шины: 200, 266 МГц DDR МГц.

❖ Максимальный объем оперативной памяти: 1 Гб PC 100/133 SDRAM.

❖ Режимы работы слота AGP: нет

Новинка. Аналог Intel 810 от компании SiS для процессоров AMD Duron и Thunderbird. Имеет встроенное графическое ядро SiS300. Производительность и цена на достаточно высоком уровне. Неплохое интегрированное решение для офисной рабочей станции.

VIA KM133

❖ Поддерживаемые процессоры: AMD Thunderbird, Duron.

❖ Поддерживаемые частоты системной шины: 200, 266 МГц DDR МГц.

❖ Максимальный объем оперативной памяти. 1 Гб PC 100/133 SDRAM.

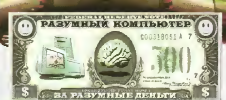
❖ Режимы работы слота AGP: 1x, 2x, 4x.

Недорогой интегрированный чипсет для процессоров AMD Duron и Thunderbird от компании VIA. Имеет встроенное графическое ядро Savage4. Есть возможность использовать внешнюю видеокарту. Неплохой чипсет для бюджетных систем начального уровня.

Из всего перечисленного выше можно сделать вывод, что при использовании процессоров от Intel наиболее предпочтителен вариант с набором Intel 815EP B-step. Для процессоров AMD все немного проще — среди множества чипсетов можно выделить три основных и наиболее перспективных: для систем начального уровня подойдет чипсет Via Apollo KT133A, для средней машины идеально подходит Via Apollo KT266, ну а для мощной игровой станции в самый раз AMD-760 (последние два в варианте с DDR памятью). Напомним, что материнская плата для домашнего и высокопроизводительного ПК должно соответствовать полноразмерному формату ATX, так как платы именно этого формата обладают наибольшими возможностями расширения.

В следующем номере «Мании» читайте вторую — заключительную — часть статьи, где завершим разбор полетов и соберем-таки лучшую конфигурацию компьютера по соотношению цена/качество. ■





"Дешево и сердито" — Категория до 500$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH 7AJA2/100 (Via Apollo KT133A, ATX, 3DIMM, Sound, UDMA100)	94
Процессор: AMD K7 800MHz DURON (200 MHz, Socket A)	46
Вентилятор: Cooler AMD Duron Smart fan BALL ND-3B	6.5
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM M.tec w SPD (PC133)	16.5
ПЗУ: 20.5 Mb IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm)	94
Видеоплата: 32Mb AGP SIGMA Cyber5500 "GeForce2 MX"	69
Дисковод 1: CD-ROM 52x LG "852xB"	31
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER IW-S506 ATX, 250w	58
Звуковая карта: MEDIAFORTE+FM RADIO PCI "Quad X-TREME"	29
Итого:	452

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH 6AJA4/100 (Via Apollo Pro+ 133A, ATX, 3DIMM, Sound, UDMA100)	74
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 MHz, box)	75
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM M.tec w SPD (PC133)	16.5
ПЗУ: 20.5 Mb IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm)	94
Видеоплата 32Mb AGP SIGMA Cyber5500 "GeForce2 MX"	69
Дисковод 1: CD-ROM 52x LG "852xB"	31
Дисковод 2: FDD 3,5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w	38
Итого:	419.5

"Смерть тормозам..." — Категория до 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH 7KJD (AMD760, ATX, 2DDR DIMM, Sound, UDMA100)	119
Процессор: AMD ATHLON 1000 MHz "Thunderbird" (266MHz, Socket A)	100
Вентилятор: Thermaltake "Mini Copper Orb" DU0462-9	10.5
ОЗУ: 256Mb DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100,266MHz,CL2.5)	57
ПЗУ: 20.5 GB IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm)	94
Видеоплата: 64Mb AGP SUMA PLATINUM GeForce2 Pro DDR 5ns	184
Дисковод 1: DVD ROM 12(40)x SONY "DDU1211"	53
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER Minion IMT 4000 ATX, 250w	77
Звуковая карта: Monster Sound MX-400	33
Итого:	737.5

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ABIT ST6 i815EP B-Step (Intel 815EP B-Step, ATX, 3DIMM, Sound, UDMA100)	110
Процессор: Intel Pentium-III 1000EB MHz (256k L2 cash, 133MHz FSB, box)	194
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM M.tec w SPD (PC133)	31.5
ПЗУ: 20.5 GB IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm)	94
Видеоплата: 64Mb AGP SUMA PLATINUM GeForce2 Pro DDR 5ns	184
Дисковод 1: DVD ROM 12(40)x SONY "DDU1211"	53
Дисковод 2: FDD 3,5" SONY	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-S506 ATX, 250w	58
Звуковая плата: Monster Sound MX-400	33
Итого:	767.5

"Тебя я видел во сне..." — Категория больше 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: GIGABYTE 7VTX AGP Pro (Via Apollo Pro KT266, ATX, 3DDR DIMM, Sound, UDMA100)	163
Процессор: AMD ATHLON 1400 "Thunderbird" (266MHz, Socket A)	190
Вентилятор: Thermaltake "Mini Copper Orb" DU0462-9	10.5
ОЗУ: 512Mb (2x256) DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100,266MHz,CL2.5)	153
ПЗУ: 61.5 GB IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm)	192
Видеоплата: 64Mb AGP SUMA PLATINUM GeForce3 DDR TV-out	374
Дисковод 1: DVD ROM+CD-RW Ricoh MP9120A 8/ 12/ 10/ 32	288
Дисковод 2: FDD 3,5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-320W ATX, 300w	148
Звуковая карта: CREATIVE "SB LIVE PLATINUM 5.1" PCI	189
Итого:	1717.5

На процессоре Intel

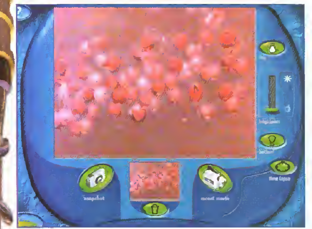
Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ABIT TH7-RAID AGP (i850, ATX, 4RIMM, Sound, UDMA100)	192
Процессор: Pentium-4 1700E (256k L2 cash, 400MHz bus, BOX)+ 2x128MB(PC-800) RDRAM	489
ОЗУ: 2xRIMM 128Mb RDRAM SEC (PC800)	138
ПЗУ: 61.5 GB IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm)	192
Видеоплата: 64Mb AGP SUMA PLATINUM GeForce3 DDR TV-out	374
Дисковод 1: DVD ROM+CD-RW Ricoh MP9120A 8/ 12/ 10/ 32	288
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-600 ATX 2.03 (для P4), 300w	105
Звуковая карта: CREATIVE "SB LIVE PLATINUM 5.1" PCI	189
Итого:	1977



Intel QX3 Computer Microscope – это, как, наверное, поняли все знакомые с латинским алфавитом читатели, "микроскоп". То есть устройство, подключаемое к компьютеру через USB порт и позволяющее после установки соответствующего программного обеспечения чего-то там на экране монитора просматривать. Разумеется, объекты просмотра предполагают быть маленькими, очень маленькими и просто-таки крошечными. Если формулировать практическое предназначение QX3 одним предложением, то получится примерно следующее: "умное, познавательное и очень современное игрушка для детей от 6 до 40 лет". Стоит это технологическое чудо порядка 100$ и на данный момент свободно продается в Москве.

Первое впечатление

QX3 упакован в полупрозрачную разноцветную коробку, сильно напоминающую антураж детской игрушки (а QX3, собственно, и есть игрушка). Внутри был обнаружен сам микроскоп (он, кстати, упакован так, что не каждому взрослому дано справиться), руководство, какие-то разноцветные бумажки и компакт-диск. При распаковке было сделано небольшое открытие — оказывается, QX3 не монолитен, а состоит из двух частей: из пластиковой подставки, одновременно являющейся регулятором фокусного расстояния, и собственно самого устройства. Плюсом такой конструкции является то, что микроскоп можно использовать как стационарно, то есть установив его на подставку и изучая, к примеру, рельеф клеверного листика, так и в режиме "видеокамеры" (как вариант — ползая по полу за никак не желающим сниматься тараканом). В последнем случае мобильность устройства ограничена только длиной интерфейсного провода.



Установка

USB, как я уже неоднократно упоминал, — рулез (людям, не знавшим Холокоста "до плаг-энд-плей" эпохи, меня не понять). Установка прошла быстро и аккуратно, что, в общем-то, традиционно для всего побывавшего в моих руках USB железа. Инсталлировали софт, воткнули кабель (рекомендуется именно в этой последовательности) — и любуемся красивой картинкой дохлой мухи (не удивляйтесь, это первый добровольный объект нашего тестирования). Единственное нарекание вызвала программа инсталляции, почему-то в грубой форме отказавшаяся ставиться под Windows 2000. Причину такого хамства выяснять не стали, просто сменили ОС на Windows 98, где все сразу запупырялось с немерянной силой.

Личное

Но мой скромный взгляд, факт появления подобного устройства в продаже никак нельзя пропускать мимо глаз и ушей. Если даже такая большая и серьезная компания, как Intel, отвлекается от прибыльного производства процессоров и делает детскую игрушку, то это, можете мне поверить, повод задуматься. Я не сторонник рекламных акций, но забота о детях и их образовании — это действительно здорово.



В комплектацию устройства помимо разнокалиберных баночек и пинцета входит набор так называемых "сэмплов" — запаянных в бумажные пластинки микроскопических объектов. Тут и легендарная мухо-дрозофила, и яйца неизвестного мне "Шримпо", и волосы какой-то безымянной собаки (при массовом производстве ни одного животного не пострадало?). Мы просмотрели все имеющиеся в наличие сэмплы и заскучали. А заскучав, решили подтвердить нашу славу пытливых и неподкупных тестеров и принялись самостоятельно искать объекты изучения. Тут и случилось то самое трагическое событие, давшее статье второе название. Наш системный администратор, находясь во временном умопомрачении, убил... Нет, прямо-таки ЗАМОЧИЛ ни в чем не повинную моль, имевшую несчастье пролетать по своим делам мимо!!! Каемся, временное умопомрачение коснулось и нас, поэтому вместо того, чтобы вызвать "Скорую" и сделать моли искусственное дыхание, мы засняли (я упоминал, что QX3 можно использовать как видеокамеру?) ее агонию с помощью микроскопа. В течение десяти минут объектив устройства снимал глаза (только не подумайте, что мы оторвали моли глаза) несчастного насекомого. Всем способным вытерпеть эту трагическую картину предлагаем скачать записанный ролик с нашего диска и почтить моль минутой молчания...

В общем и целом хочется сказать следующее: наша тестовая лаборатория тщательно изучила все возможности микроскопа Intel QX3 и пришла к выводу, что для образовательной цели эта вещь просто незаменима. Школам, колледжам, детским садам и гимназиям рекомендуется. И да простит нас общество защиты насекомых. ■



Дмитрий ГОРЯЧЕВ
hot-line@igromania.ru

? У меня установлена Windows 98. Я тут решил проверить, сколько занимает у меня одна папка на винте. Думал, примерно 1 Гб, а получилось 88 каких-то тб! Внутри папки все нормально. Я проверял скондиском, но 97% пишет, что не может прочитать последний кластер. Я в этом много не понимаю. Подскажите, что делать. В доказательство картинка прикреплена.

Created with HyperSnap-DX 4
To avoid this stamp, buy a license at
www.Hyperionics.com
Download: CS
Тип: Папка с файлами
Папка: D:\Новая пап
Размер: 88,8 ТБ (97 700 077 459 098 байт), 96 336 413 624 360 байт занято
Содержит: Файлов: 147 327, папок: 66 823
Имя MS-DOS: DOWNLO~1
Создан: 9 мая 2001 г. 14:05:01
Атрибуты: Только чтение, Скрытый, Архивный
Использовать просмотр эскизов
OK Отмена

! Хитовое, можно сказать — культовое письмо, на весь день подарившее нашей редакции отличное настроение. В самых смелых мечтах не виделся нам винчестер такого объема. 88 терабайт — это в тысячу раз больше самого большого (80 гигабайт) из продающихся сейчас хардов. Надо срочно попробовать записать туда какой-нибудь файлик гигобайта на полтора (скажем, видеофильм). Если влезет, то все супер! Можно смело копировать в волшебную папку любые объемы, места хватит на все, еще и внуком останется. При среднем времени копирования гигобайта — 5 минут — 88 терабайт удастся заполнить всего за жалкие 440 тысяч минут, т е за 305 суток беспробудного и самоотверженного копирования.

Собственно говоря, это — конкретный глюк. Следует прогнать Scondisk с проверкой поверхности диска. В крайнем случае, если ничего не поможет, придется заново отформатировать диск.

? Раньше у меня стояла система Windows ME, и мне очень нравилось работать с zip файлами как с папками. Можно ли так работать и в Windows 2000?

! Нам понадобится пакет Plus! для Windows 98. В состав пакета входит утилитка, позволяющая работать с zip-архивами как с обычными папками из проводника Windows. Наша задача — путем нехитрых манипуляций перетащить ее в среду двухтысячных форточек.

Берем компакт с пакетом Win98 Plus!, ищем на нем файл plus98.cab и извлекаем из него следующие файлы: DUNZIP.DLL, DUNZIP32.DLL, DZIP.DLL, DZIP32.DLL, ZIPFLDR.DLL. Сделать это можно с помощью утилиты extract (лежит в *C:\Windows\Command*), указав маску zip, или с помощью любого архиватора, понимающего cab файлы. Затем берем полученные dll'ки и копируем их в папку system32 (например, *c:\winnt\system32*). После копирования из командной строки или при помощи команды Start->Run (Пуск->Выполнить) запускаем такую вот команду:

regsvr32.exe c:\winnt\system32\zipfldr.dll

Если все сделали правильно, после выполнения этой команды должно появиться сообщение.

DllRegisterServer in [path]\zipfldr.dll succeeded.

Готово. Перегружать компьютер после этого необязательно.

Действительно, иногда бывает нужно быстренько проверить почту, а под рукой

? Слышал, что можно работать с почтой при помощи программы Telnet. Как это делается?

! по какой-либо причине нет ни одного почтового клиента. Тогда на помощь может прийти программка Telnet, благо ее можно найти практически на любом компьютере. С помощью этой замечательной утилиты можно подключиться к почтовому ящику POP3, просмотреть заголовок сообщения и, при желании, удалить его прямо с сервера.

Первым делом надо подключиться к почтовому серверу через порт 110, для чего надо в командной строке набрать команду *telnet <mail server> 110*, например

telnet www.mail.ru 110

Если соединение прошло успешно, появится сообщение вида:

+OK <сервер такой-то готов>

Дальше набираем с клавиатуры:

user <имя вашего ящика >

pass <ваш пароль>

Все, вот вы и подключились к вашему почтовому ящику. Дальше надо посмотреть, что же, собственно, в нем лежит. Это делается с помощью команды *STAT*, которая показывает общее количество сообщений и их размер. Чтобы посмотреть полный список сообщений, воспользуйтесь командой *LIST*.

Чтобы увидеть содержимое сообщения, используйте команду

retr <номер сообщения>

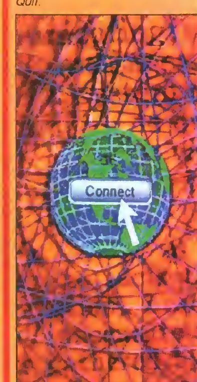
Чтобы просмотреть только заголовок сообщения, наберите

top <номер сообщения> 0 (с нулем на конце)

Чтобы удалить ненужное сообщение, используйте команду

dele <номер сообщения>

Для завершения работы наберите *QUIT*.



Статья №8

Дмитрий Литвиненко (anti_loop@igromania.ru)

Ролевки как они есть

Аббревиатура RPG на самом деле не обозначает жанр компьютерных игр. Правильное название этого жанра звучит как Computer RPG (CRPG), и это наводит на мысль о том, что данная разновидность компьютерных развлечений — вещь глубоко производная. И это правда.

Role Playing Games оформились еще в 70-х годах в виде настольных игр, знаковой из которых стала Dungeon & Dragons. Именно эта игра дала всему миру ту систему, которая используется сейчас в подавляющем большинстве компьютерных ролевок фэнтезийной тематики. Все эти гномы, орки, единороги, замки и герои настолько четко сработаны, что их мир живет сам по себе, абсолютно сбалансированный и абсолютно реальный. Я уже не говорю про систему магии, которая выросла на фундаменте D&D. Если бы магия вдруг появилась в нашем мире, она обязана была быть именно такой.

Однако на фэнтези мир клином не сошелся, хотя самые яркие ролевки вышли именно оттуда. Ролевые игры могут протекать в любой вселенной, лишь бы она была целостной и законченной. Взгляните на Fallout, вспомните Outcast: вы видите за экраном мир? Вы чувствуете, что его жизнь без вашего присутствия будет продолжаться? Тогда вы поняли, что представляет собой настоящая Ролевая Игра.



Адепты жанра

Итак, обратимся к непременным атрибутам любой RPG. Если вы вынашиваете планы сотворения игры именно в таком жанре, вы обязаны внести эти элементы в свой проект. Во-первых, каждый персонаж имеет собственный набор характеристик, содержание которых может зависеть от конкретной игровой системы. В самом общем случае в них будут входить **имя персонажа**, принадлежность его к какой-либо **расе**, а так же **пункты здоровья, силы, скорости** и другие качества, ***описывающие*** персонажа. Вы спросите, зачем вообще нужны эти характеристики, ведь можно нарисовать сморщенного старикашку, дать ему друидообразное имя и поставить вот у той избушки. Но такая тактика справедлива для квеста, а не для РПГ. Ролевой игра и называется потому, что в ней каждый персонаж вплоть до собачки или бромино играет свою роль. У него есть собственное место, и почему мы должны отказывать ему в обладании личными качествами? Ролевой персонаж — это не «предмет квестового элемента». Он, персонаж, вообще здесь просто так ходил, когда к нему подскакал Иван-Царевич и стал выпытывать про какие-то иголки.

Множества характеристик описывают NPC в рамках установленной ***ролевой системы***. Ролевая система — это еще одно главное условие существования РПГ. Собственно, именно с ролевой (или игровой) системы начинается игра, и даже «вылизанность» вселенной не так важна, как сбалансированная система распределения ролей. Еще в самом начале я упомянул об игровой системе, предложенной в D&D, и, по моему личному мнению, именно она (в современном варианте, естественно) является самым лучшим образцом всех ролевых систем, которые когда-либо были придуманы только лишь в силу того, что все остальные варианты являются ее переделками.

В качестве практического примера очень полезно будет досконально изучить ту самую D&D. Если вы представляете себе ее только на уровне молока матери, попробую вкратце описать основные моменты, до остального дойдете сами.



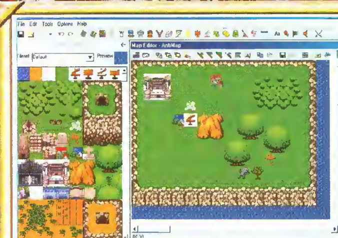
Существует несколько рас: люди, волшебники, гномы, эльфы, орки, вампиры и тому подобная нечисть. Существует также базовый набор характеристик: сила, скорость, ловкость, меткость, владение тем или иным видом магии или оружия. Соответственно, общее количество этих умений распределяется между всеми расами так, чтобы каждая из них выделялась чем-то уникальным, было посредственностью или полным и необразованным ничтожеством. Собственно, это все — теперь можно расселить всех по своим территориям и на этой основе закрутить сюжет. Но для придания получившемуся остроты полезно будет внести элементы взаимных отношений, вроде того, что ангелы не любят дьяволов, а у дендроидов при виде медуз-горгон отсыхают все корни. Ну и, конечно, сверху на все это надо вылить **Главную Идейную Подоплеку** мира: специально разработанную систему магии, некую технологию или любое другое умение.

Я поставил на первое места характеристики персонажа, потому что хоть они и выходят из игровой системы, но все же последняя без живущих в ней NPC является лишь голой основой, к которой можно привинтить хоть стратегию, хоть action. А вот вместе — игровая система и индивидуальности — это уже полноценная ролевая игра!

Не забывайте также про еще одно отличие РПГ от прочих жанров: здесь в большинстве случаев игрок может сам выбрать своему компьютерному воплощению характеристики. Очень рекомендую предоставить в вашей игре подобную возможность. Это придаст геймплею большую гибкость: кому-то нравится мечом махать, а кому языком почесать.

А дальше все идет по накатанной дорожке. Первым делом оформляется главный персонаж или набор из нескольких персонажей, которыми будет управлять игрок. Флаг им в руки — и вперед, сражаться. Варианты битв тоже не блещут разнообразием: либо в реальном времени, либо пошагово. Конкретные орудия военного труда варьируются в зависимости от сюжета, так что здесь можете проявить фантазию и придумать какой-нибудь суперплазмо-меч, выбивающий двенадцать очков жизни.

Как и в реальной жизни, смысл существования, цель игры очень далека и скрыта за туманами квестов и пороховым дымом. Планирование квестов,



RPG Studio — комплекс для создания простой RPG.

пожалуй, самая тяжелая часть в создании РПГ. Конечно, для начала практикуйтесь в довольно прямолинейных сюжетах, составляя примитивные деревья прогресса и на их основе выполняя скрипты (помните шестой «Самопал»?). Чем прямолинейней сюжет, тем больше РПГ скатывается в сторону квеста. При посредственной нелинейности стандартным приемом сокрытия огреха является внедрение в игру большого количества экшена. Примеров множество, хотя бы тот же Diablo 2 или Nox: прямые, как палки, но все же ролевки. Поэтому соблюдайте баланс, чистая РПГ — это нелинейный сюжет и обилие персонажей, все остальное подвергнуто критике и презрительным фырканьям ценителей.

Кстати, если уж мы заговорили о сюжете... В ролевых играх он гораздо более отчетлива чувствуется, чем в играх любого другого жанра, поэтому уделяйте проработке сюжета большое количество времени. Пригласите профессионального стори-мейкера или базируйте вашу игру на уже существующей книге. Только в последнем случае не забудьте про авторские права: вы не сможете коммерчески распространять такую игру или придется «отстегивать» автору немалый куш.

Что делают персонажи, когда не дерутся и не ищут ключей от замков? Правильно: болтают. Разговоры — это как магия и бой: тоже целая система. Разговоры очень плотно завязаны на скриптах. В плане вариаций разговорного процесса выбора практически нет. Система «фраза — выбор ответа» существует уже давно и будет существовать еще столько же, а то и больше. Весь вопрос укладывается в выбор реплики, которую будет говорить каждый персонаж, и подбор вариантов ответа героя, основывающийся на текущей игровой ситуации. Поэтому еще раз повторюсь, что вы должны разработать мощную систему скриптов отдельно для подсистемы бесед. Про скрипты читайте в ***седьмом номере «Мании»***

...на заметку

Мы обозначили большинство основных элементов и подсистем ролевых игр. Теперь все в ваших руках. Прорабатывайте каждую из них и соединяйте эти элементы воедино. А дабы не наделать ошибок, хотелось бы привести некоторые постулаты от **Гэвина Мура (Gavin Moore)**, создателя Baldur's Gate II.

1. Игрок должен всегда чувствовать, что это его действия приносят успех. Он должен ощущать собственную заслугу в решении паззлов и победах над врагом.

2. Игрок должен ощущать свое действие на окружающую среду. Все его действия должны иметь последствия.

3. При дизайне игры должны приниматься во внимание как «хорошая», так и «плохая» линии поведения. Игрок должен всегда выбирать стиль своего поведения на поворотных моментах.

4. Игрок должен быть в центре истории мира.

5. Важно информировать игрока об успехах противоборствующей стороны, если такая имеется. Делайте это в промежуточных сценах или непосредственно в игровом процессе.

6. Совершенно потрясный эффект дают неожиданные повороты в сценарии. Когда игрок делает некое открытие, которое меняет все его планы, он получает новую порцию вдохновения в игре.

7. В игровом мире должны быть ключевые области. Это могут быть города, страны или еще что-нибудь подобное.

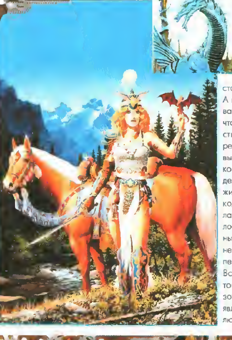
8. Как можно чаще поощряйте игрока всякими бонусами. Все-таки он ради этого играет.

9. Игрок должен иметь возможность персонализировать своего героя, так как у него должно сложиться впечатление, что в мире за экраном живет он сам.

10. По возможности оставляйте финал игры открытым. Кто знает, когда вы захотите сделать сиквел?!

Вопрос движка

Ну и немного о том, в каком виде обычно подносится RPG геймеру. В настоящий момент можно с уверенностью сказать, что в любом. Хотя еще пару лет назад такое высказывание вызвало бы шквал усмешек и горы помидоров. Раньше понятие "компьютерная РПГ" стойко ассоциировалось с **тайловой картой** 256x256 как прямой наследницей настольных досок. Прогрессисты из **Bethesda** и иже с ними все норовили использовать вид от первого лица, но каким же мучением были попытки махать мечом в таком отображении!



Между прочим, вопрос этот далеко не простой решаем. Ведь РПГ-мир чем больше, тем он лучше. А первое средство для создания огромного количества карт — это тайлы. Но потом пришел 3D и сказал, что теперь он тут главный. Никто не спорит, но полностью трехмерная карта в километровом измерении перевешивает любую тайловую матрицу. Естественный выход видится в использовании **трехмерных тайлов**, когда спрайт заменяется но не менее квадратную модель. Такой способ действительно имеет право на жизнь, но озверевший от количества полигонов на кадр геймер требует предельной детализации. Что делать?! Либо продолжать клепать жутко немодные тайловые двухмерки, либо делать маленькие, но трехмерные мирки, либо смириться с угловатостью и выпустить нечто, по виду смахивающее на Tomb Raider. Appeal перехитрила всех и протаранила барьер вокселями. Все остальные решили быть еще хитрее, и полился поток шутеров, стратегий, а то и симуляторов, так сказать, «с элементами». Ощутить всю пакостность сего явления можно на конкретном примере: из нашего любимого Genesis3D не сделать RPG!

Что же делать? Могу посоветовать следующее: выясните сначала ваши цели. Если вы рассчитываете сделать игру самого высокого уровня и продавать ее, вам стоит обратиться к современным коммерческим разработкам движкостроения или придумывать собственную технологию. Если же планы ваши более скромны, для начала вы вполне можете использовать многочисленные бесплатные движки. Если же вас вопросы «обертки» игры мало интересуют, но вы просто фанатеете от всего жанра РПГ и горите желанием сделать собственный мир, читайте следующую главу.

RPG на блюдечке

Аккумулируя все сказанное выше, можно задумать РПГ по всем правилам. Вопрос стоит только в ее воплощении. Хорошо, если у вас есть опыт разработчика и вы можете напрячь друзей в течение многих месяцев для написания полноценной игры. Но если нет ни опыта, ни столь же преданных жанру, как вы, друзей? Неужели вам светит создавать РПГ только в настольном варианте? К счастью, нет. Люди, которые действительно любят и ценят компьютерные ролевые игры, придумали способ, как облегчить страдания новичков-демиургов. И специально для этого они выпустили *программы-конструкторы РПГ*.

RPG Studio

Претенциозный пакет быстрой разработки RPG-игры. Он является продолжателем идей другой программы — **RPG Maker 2k** — и даже имеет возможность импортировать игры оттуда. Разрабатывает его австралийская компания **Ireland Software**. Вся проблема использования пакета заключается в том, что Studio находится лишь в состоянии разработки. Текущая версия — **0.2.76**. Но это не мешает оценить размах проекта и даже самому попробовать создать свой игровой мир.

Возможности программы следующие: простая система скриптов, более 32 тысяч всевозможных флагов и переключателей. Карты составляются из настраиваемых анимированных тайлов, состоящих из трех прозрачных слоев, плюс один для освещения. Разрешение довольно скромное: 640x480 в 24 битах. Можно использовать собственные элементы, статистические данные, анимировать героев, NPC, средства передвижения. Для динамической смены окружения предусмотрено переключение между графическими наборами. Скажем, наступила ночь или мы пришли на север. Карты могут быть максимального размера 512x512, что при тайлах 32x32 составляет квадрат со стороной 16384 пикселей или 34 полных экрана в высоту и 25 в ширину. Причем карты могут иметь динамически подгружаемых «соседей», и теоретически ваш мир может быть бесконечным. Поддерживаются звуки и музыка во всевозможных форматах, включая MP3 и трекерную музыку. И еще многое, многое другое.

Особая гордость разработчиков — отдельная от ядра **боевая система**. Хотите «пошаговость»? Скачайте специальный модуль и подключите к «Студии». А если вы умеете программировать на **C++** или **Visual Basic, Battlesystem SDK** позволит вам создавать собственные уникальные системы боев. Магия построена на стандартной «геройской» схеме томов и заклинаний и не вызовет осложнений ни у кого, кто хоть раз ею пользовался.

При запуске программы мы попадаем в **интегрированную систему разработки**. Иконки на верхней панели позволяют переключать режимы редактирования карты, персонажей и так далее. К несчастью, многие из режимов представлены только пустыми серыми окнами, но я надеюсь, что к моменту выхода журнала в продажу их станет намного меньше.

"Студию" сопровождает очень приятный комплект тайловой графики. Вы можете за несколько минут создать красивую карту в интуитивно понятном редакторе. Для начинающих присутствует режим мастера создания новой игры. **RPG Studio** — бесплатный продукт, и все игры, которые будут созданы на его основе, также должны быть бесплатными. На сайте ***www.ireland-soft.com*** вы найдете помимо прочих продуктов компании специализированный форум в поддержку редактора. Если у вас возник вопрос или вы набираете поклонников для своей новой игры — милости просим высказаться. Весит «Студия» всего ничего — около четырех мегабайт, так что мы не преминули ***выложить программу на компакт***.

RPG Maker 2000

А вот программа **RPG Maker 2000** не только полностью завершена, но и уже обросла большим количеством поклонников. Принцип работы схож с RPG Studio, с той лишь разницей, что система боев в RM2k фиксированная. Но это не значит, что вы не можете создавать уникальные RPG. Существует даже фанатский клуб, создающий с помощью этой программы игры на русском языке. Кроме того, для RM2k есть огромное количество всяческих FAQ и учебников.

Вся графическая начинка игр состоит из нескольких элементов. Во-первых, это тайлы для создания карт. Они называются **чипсеты**, так как могут подключаться к редактору и преспокойно использоваться. Далее идут герои, представляющие собой набор спрайтов, изображающий человечков во всевозможных позициях. К героям еще прилагаются портреты, индивидуализирующие отдельных героев. NPC или монстры выглядят как один спрайт, и поэтому присутствуют в огромном количестве на любой вкус. Последний штрих — это **оригинальные шрифты**, **системные значки**, **иконки** и прочая мелочевка. Все это легко скачивается с сайтов-ресурсов или рисуется самостоятельно. Игр под RM, как я уже сказал, существует огромное количество, поэтому смотрите на других и учитесь. Саму программу ищите ***на нашем компакте***, а дополнительные файлы и документацию на сайтах ***www.gamingw.net*** и ***http://rpg-maker.chat.ru***.



Перед тем как начать делать собственную РПГ-игру, помните про вышеупомянутые постулаты, а главное — про первый из них: игрок должен полноценно жить в мире игры, поэтому не обделяйте его интересной ролью... ■

Алексей Макаренков
makarenkOFF@igromania.ru

INTERNET СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Ваша новая «ищейка»

Если вашa постоянная головная боль — отсутствие качественного Интернет-поисковика, то можете попытать счастья, задействовав в качестве «ищеек» сразу две наиболее мощные поисковые службы Рунета. Причем для этого вам не придется лишний раз вводить в адресной строке заветные «www». Объединенными стараниями Rambler'а и Yandex'а на свет появился новый мощный поисковик. Имя ему Raya (*www.raya.ru*). Заходите на сайт, вводите нужное слово и активизируете поиск по одной или сразу по двум службам. Если вы еще не поняли преимущества подобной «услуги» перед последовательным поиском по двум поисковикам, то поясним. Допустим, вы задали поиск слова «мания» на Rambler и в результате получили двести ссылок на ресурсы, содержащие материалы данной тематики. Потратив полчаса на изучение содержимого данных сайтов, вы поняли, что ни на одном из них нет материла по психическим расстройствам (все больше какие-то игровые журналы попадаются). Приходится лезть на Yandex, задавать поиск там и... заново отсеивать уже просмотренные сайты в надежде, что где-то среди них затесался заветный медицинский сервер. На Raya же сортировка идет сразу по двум поисковым «машинам». Выигрыш во времени очевиден. Осталось только дождаться, когда новый поисковик обзаведется своей системой каталогов и топов (пока присутствует только голая строка ввода), и о «раздельном» поиске можно будет забыть.

Кот-хакер

Удивительная оказия приключилась с одним рядовым котом, проживающим на территории Объединенного Королевства. Легким движением когтистой лапы забугорный Барсик стремительно вспорол брюхо хозяйского кредитного



кошелька, опустошив его на целых 500 фунтов. Дело в том, что как раз в тот момент, когда хозяйка занималась заказом очередной порции еды для своего питомца через Интернет, неизвестные обстоятельства отвлекли ее внимание от экрана монитора, чем кот не замедлил воспользоваться. Запрыгнув на клавиатуру, он удачно приземлился лапами на клавиши «ноль» и «ввод» (изначальная цена покупки составляла 5 фунтов). Заказ состоялся! История умалчивает, сколь велико было удивление хозяйки, когда к дверям ее дома подъехал маленький фургончик, доверху забитый кошачьими консервами. Дальнейшая судьба кота также покрыта мраком. Надеемся, с беднягой ничего плохого не случилось.

Карету мне, карету...

Купить где-нибудь в Германии или Штатах автомобиль через Интернет можно уже довольно давно. Были бы, что называется, деньги да желание. Российским же пользователям до недавнего времени подобная услуга была недоступна. Вернее, можно было попытаться (именно попытаться) заказать авто из-за гра-



ницы, произведя оплату по кредитке, но о том, чтобы купить наше, отечественное средство передвижения, не могло быть и речи. И вот совсем недавно такое «упущение» было исправлено. На сайте *www.taxi.ru* можно купить не только автомобиль, но даже яхту или аэроплан. Теперь и у отечественных «сетевиков» возникла проблема «желания и денег». Ну а у организаторов службы продаж возникла проблема в наличии «сетевиков», у которых проблем с желанием и финансами нет. Что интересно, решение проблемы первыми автоматически приведет к решению проблем вторых.

Мальчик, хочешь конфетку?

Исследователи Нью-гемпширского университета утверждают, что каждый пятый из путешествующих по Сети подростков сталкивается с сексуальными домогательствами со стороны взрослых. Причем только 15% «атакованных» обращаются по этому поводу в полицию. Прочие же бывают настолько растеряны, что не предпринимают ровным счетом никаких действий. Одного только исследователи не упоминают: по какому поводу стоит обращаться к органам правопорядка. Ведь законов, регламентирующих поведение в Интернете — сетевой этикет, пока нет даже в Англии.

В психушку за «Виагру»



Девятнадцатилетний хакер, мистер Рафаэль Грей из Уэльса, прославился на весь мир тем, что два года назад взломал компьютеры коммерческих отделов сразу нескольких электронных магазинов, похитив номера кредиток сотен «мирных граждан». Номера он разместил на своем сайте, так сказать, для свободного пользования, а одной из кредиток воспользовался для того, чтобы послать в подарок главе Microsoft крупную партию «Виагры». И вот теперь, два года спустя, скандал получил свое разрешение. В марте сего года хакер был взят «с поличным» службами ФБР США и водворен в следственный изолятор. А шестого июля состоялось первое и последнее судебное разбирательство. «Надежды» папарацци не оправдались, Грея не упрятали

за решетку. Большинство судей сошлись во мнении, что юноша не пытался «самообогатиться», а лишь доказывал неэффективность современных систем электронной защиты. Впрочем, «черный юмор» подростка был оценен судом в три года общественных работ с курсом принудительного психолечения. Судьи пришли к выводу, что психика Рофоэля не совсем здорова, чему немало поспособствовал тот факт, что в десятилетнем возрасте компьютерный гений упал с дерева и сильно «повредился головой». Но факта, что шутка с «Виагрой» удалась, не отрицал никто!

Россия на пути к Интернету

Заместитель министра экономического развития и торговли РФ Андрей Шаронов в беседе с журналистами сделал заявление, что программа «Электронная Россия» наконец-то утверждена. Напомним, что данный документ определяет дальнейшее развитие России на поприще электронных, в частности — Интернет-технологий. Согласно плану, уже к 2005 году число «домашних» компьютеров должно возрасти в четыре раза, а число «офисных машин» — в пять раз. Причем к 2010 году около трети компьютеров будут иметь доступ в Интернет. Наконец-то правительство взялось за продвижение страны в Мировую Сеть. Остается только надеяться, что все пойдет как задумано...

Легальный Napster

Номера не бывает, чтобы мы — пусть вскользь — не упомянули бы о «кризисе Напстера». Новые ворота «виртуального дактилоскопа» преградили дорогу сплошному потоку нелегальной музыки в Сети. Система, развешивающая на все mp3-файлы уникальные метки (*читайте прошлый номер «Мании»*), по которым их — файлы — можно моментально опознать, работает весьма эффективно. Пока хакеры не сумели подобрать ключик к замочку. Ну а Napster-служба, дабы окончательно извести нелегальные записи, прекратила поддержку всех версий программ-клиентов, кроме последней. Кислород перекрыт. Но похоже, что в самом ближайшем будущем вентиль снова немного ослабят. В «Напстер» собираются встроить модуль для обмена легальными файлами, бесплатное распространение которых разрешено самими создателями. Для этого планируется выпустить патч, который добавит в Napster систему передачи файлов без меток. Интересно, не станет ли это той самой лазейкой, которой воспользуются «знающие люди» для передачи лицензионной музыки?

AOL на футбольном поле

Похоже, в самом ближайшем будущем немецкие футбольные болельщики будут наслаждаться игрой под крышей стадиона, носящего название Интернет-компании (что примечательно, Американской) AOL, которая заплатила немало денег за переименования стадиона Volksparkstadion в AOL Arena. Оказывается, сетевые технологии способны приходить в «не Интернет»-жизнь и таким, мягко говоря, нестандартным способом.



Крупнейший Интернет-салон — в Москве

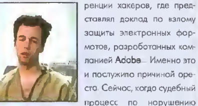
Американская компания TimeOnline открыла в столице свой первый салон «Интернет услуг». Новое Интернет-кафе расположено на территории торгового комплекса «Охотный ряд», что под Манежной площадью, и занимает — ни много ни мало — *пятьсот квадратных метров*. Что тут удивительного, спросите вы? Ничего, если не считать, что свежеиспеченный «салон» — крупнейший в Восточной Европе. Россия опять берет размахом, так сказать, шириной души. Сразу двести компьютеров сплетены в «кафе» в единую сетку. Около сорока инструкторов вьются вокруг жаждущих ворваться в Интернет серферов. Несмотря на то, что заведение расположено в самом центре Москвы, цены на услуги кусают, но не откусывают. От 30 до 60 рублей в час. Для студентов действуют скидки (20 рублей в час). Всю скачанную из Сети информацию можно закинуть на Zip или CD-R, заплатив предварительно цену «болванки». Если учесть, что уровень «машин» в салоне на сегодняшний день самый мощный по Москве (Pentium III 733, жидкокристаллические мониторы), «кофе» можно смело рекомендовать наиболее взыскательным пользователям. Салон уже пользуется популярностью, но в очереди пока стоять не приходится. В ближайшем будущем TimeOnline планирует открыть в столице еще четыре подобных салона, а с 2002 года займется компьютеризацией Питера и Нижнего Новгорода. Будем надеяться, что сие благое начинание не загнется, как множество других, ему подобных.

Афганистан в Интернет-изоляции

Афганское правительство продолжает продвигать в жизнь программу по защите ислама. На сей раз ярым врагом мусульманства объявлен... Интернет. XXX-сайты и иже с ними сделали свое черное дело, настроив талибов против Мировой Сети. Изданы законы, запрещающие гражданам соединяться с Интернетом. Впрочем, эффективность данного «законодательства» весьма сомнительна. Дело в том, что в Афганистане нет и никогда не было ни одного провайдера, а о существовании юзеров можно только догадываться. Впрочем, как профилактическая мера постановление работать будет. Если раньше у Афганистана были хотя бы перспективы выхода на «виртуальную мировую арену», то теперь не стало и этого.

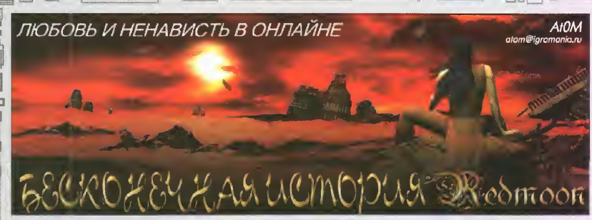
Русский хакер — за решеткой

В Штатах продолжаются прения по поводу дела российского хакера Дмитрия Склярова, арестованного 16 июня в Лас-Вегасе сотрудниками ФБР. Дмитрий возвращался с конференции хакеров, где представлял доклад по взлому защиты электронных форматов, разработанных компанией Adobe. Именно это и послужило причиной ареста. Сейчас, когда судебный процесс по нарушению Скляровым авторских прав Adobe находится в самом разгаре, отечественные и зарубежные хакеры готовятся к проведению акции протеста. В ее рамках уже было проведено несколько атак на серверы ФБР. Посмотрим, чем закончится это «противостояние», и надеемся, что Дмитрию удастся благополучно вернуться на Родину. ■



ЛЮБОВЬ И НЕНАВИСТЬ В ОНЛАЙНЕ

AtOM
atom@igromania.ru



БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ Redmoon

Личное дело спасителей человечества

Игра начинается с выбора персонажа, каждый из которых наделен оригинальными характеристиками и умениями, да еще и преследует свои личные цели. Для максимального облегчения выбора вам предоставляется краткое описание каждого из героев, вместе с их ролью в сюжете.

Филор

Сила — 8
Дух — 20
Ловкость — 10
Мощность — 10
Оружие — нет
Умения — лечение, магия "Blood Fire"

Обычный студент на Земле, Филор является **законным наследником трона Сигнуса.** О его родителях ничего неизвестно, а родной брат пропал еще в детстве, но забыть прошлое и оставить свой народ под властью жестокого тирана наш герой не может. Филору предстоит вернуться на родину и вступить в схватку с силами захватчиков — возможно, именно ему суждено стать легендарным Солнцем

Азлар

Сила — 8
Дух — 20
Ловкость — 8
Мощность — 12
Оружие — нет
Умения — магия "Psychic Shock" и "Suicide Sun"

Брат Филора, Азлар, ничего не знает о своем прошлом — жестокий тиран Агилос украл его у семьи, назвав своим сыном и наследником. Братья считают друг друга врагами, и неизвестно, не придется ли им однажды скрестить мечи в кровавой схватке, не подозревая о том, что за узы их связывают

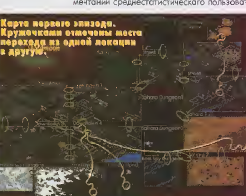
Представьте себе игру, сочетающую лучшие черты **Ultima Online** с динамичностью **Diablo** и обаянием **Fallout**, да еще и щедро разбавленную аниме в стиле **Final Fantasy**. Что это — мечта каждого геймера, новое слово в жанре онлайновых **RPG**? Или несовместимая с жизнью мутация, очередной уродец, достойный помещения в анатомический театр неудавшихся игр? **Redmoon**, герой нашего рассказа, действительно во многом напоминает вышеупомянутые мегахиты, при этом не являясь очередной компиляцией чужих идей. Это, пожалуй, самая оригинальная из всех ныне существующих **MMORPG**.

Победное шествие Redmoon началось с загадочного Востока. Что и неудивительно, ведь родиной разработчиков игры, компаний **JCEntertainment** и **World Netgames**, является Корея — страна, где ролевики всегда пользовались большой популярностью. Господа создатели отнюдь не новички в игровом бизнесе — из-под их пера вышла популярная "у них" **JoyCity** (это что-то вроде онлайнового **The Sims**). На английский язык игру еще не перевели. Да и "Красная Луна" не прошла незамеченной — цифра в **650.000** зарегистрированных пользователей говорит о многом (для сравнения — число поклонников **Everquest** составляет только **350.000**).

Что важно — игра **совершенно бесплатна**, по крайней мере, на данный момент. Не будем загадывать, какой стороной к нам повернется фортуна в лице разработчиков, сейчас же в списке фич присутствует замечательная строчка "**Price: N/A**".

Планета восходящего Солнца

Онлайновые ролевики никогда не отличались хорошо продуманным сюжетом. Что есть та же «Ультима» для большинства игроков, особенно плеер-киллеров? Фактически — лишь арена для боевых действий, эдакий глобальный дефматч в фантазийном мире. Квесты предназначены преимущественно для получения опыта и ценных предметов, а предел мечтаний среднестатистического пользователя — счет в банке посолиднее, доспехи покрепче, да меч поострее. Redmoon устроен несколько иначе — упор делается именно на **сильный сюжет**, а не на кровопролитные межклановые войны. Любители просто помахать мечом в стороне не останутся, но этим несчастным здесь будет не так весело, как в других играх жанра.



Карта первого эпизода. Кружочками отмечены места перехода из одной локации в другую.

Сюжетная линия Redmoon основана на популярной в Корее серии научно-фантасти-

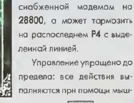
ческих комиксов "Circle of Love and Destiny". События игры охватывают две реальности, непостижимым образом связанные друг с другом: ношу многострадальную Землю и далекий Сигнус, затерянный где-то в глубинах космоса. Жители этой планеты значительно опередили землян в развитии, их наука поднялась до небывалых высот, органично сочетая магию с продуктами высоких технологий. Население Сигнуса не знало бед, находясь под властью мудрой династии Ферно, пока невесть откуда не пришел захватчик Агилас. Его огромная армия вмиг захватила все центры цивилизации, уничтожив силы сопротивления и установив собственный порядок. Темнота пала на Сигнус — океаны вышли из берегов, а вулканы обрушили огонь на несчастную землю. Но нашлись люди, готовые встать против власти тирано, смелые воины и маги, помнящие древнюю легенду о человеке по имени Солнце. Предание гласит, что однажды Солнце спустится с небес, неся избавление порабощенному населению и гибель злобным захватчикам. Именно нам предстоит выполнить эту миссию, которая начинается еще на Земле...

Вся игра разбита на четыре больших эпизода, процесс прохождения основной сюжетной линии которых займет у вас приблизительно 2 года (!!!) реального времени. Первая глава, "Начало пути", происходит на поверхности нашей голубой планеты и знакомит вас с основными правилами игры. Вторая — "Дорога к Сигнусу" — протекает в открытом космосе, где у наших героев возникают непредвиденные проблемы. По прибытии на Сигнус начинается следующий эпизод — "Возрождение Солнца", самая сложная и интересная часть истории. Здесь у вас появится масса ранее недоступных возможностей и умений, боевая система изрядно изменится. Сражения на Сигнусе обычно протекают по схеме "стенка на стенку" — одиночки просто не выстоят против хорошо организованной армии захватчиков; к тому же здешние технологии (читай: оружие) порядком отличаются от земных. Квесты обретут нелинейность, а самым активным игрокам будет разрешено заниматься политикой. Разделавшись с войском тирано, мы попадем в последний эпизод под названием "Бесконечная История", протекающий в легендарном Небесном Замке, где нам наконец предстоит получить титул Солнца. Это наиболее таинственная часть игры — известно лишь, что каждому персонажу будут предложены индивидуальные квесты, а сюжетная линия позволит вам даже жениться. Ну а на данный момент доступен лишь первый эпизод, прочие же откроют свои гостеприимные двери в самом ближайшем будущем.

Ultima или Diablo?

С головой увязнув в перипетиях сюжета, мы изрядно отклонились от прочих игровых составляющих. Внешне Redmoon напоминает Ultima Online или Diablo (особенно вторую), обладая просто великолепной двухмерной графикой (выглядит не хуже Baldur's Gate 2). Многие пейзажи выполнены в стиле Fallout, внешность героев заставляет вспомнить Final Fantasy 8 — то же аниме с правильными пропорциями тел и человеческим размером глаз. Звуковое оформление — на уровне (хотя не каждая звуковая карта сможет достойно воспроизвести midi-музыку). Вся эта роскошь отлично бегает даже на слабеньких компьютерах, а бич онлайновых игр, лаг, почти не наблюдается. Даже на не самых лучших российских линиях. Единственный минус — это абсолютная непредсказуемость поведения игрушки. Redmoon может летать на совсем дохлой машине, снабженной модемом на 28800, а может тормозить на распоследнем P4 с выделенной линией.

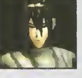




Управление упрощено до предела: все действия выполняются при помощи мыш-

Сила — 12
Дух — 12
Ловкость — 12
Мощность — 12
Оружие — мечи, арбалеты
Умения — магия "Soul Blade" и "Blue Spirit"

Одна из лучших воительниц Сигнуса, Лунарена, была отправлена на Землю с целью уничтожения Филаро. Ее хозяева не учли только одного — любви, которая возникла между убийцей и предпологаемой жертвой.



Сила — 14
Дух — 10
Ловкость — 10
Мощность — 14
Оружие — мечи
Умения — магия "Mana Blade" и "Mirage Sphere"

Рожденный в богатой и влиятельной семье, Садад еще в детстве оказался захвачен в рабство коварным Дестино. Убежав из неволи, он жил только ради возмездия до тех пор, пока не встретил Филаро.

Сила — 14
Дух — 10
Ловкость — 14
Мощность — 10
Оружие — мечи, арбалеты, пистолеты
Умения — маскировка, магия "Wave Illusion"

Талантливый и опытный боец Дестино в свое время занимал должность начальника охраны Филаро. Все шло прекрасно, пока он не влюбился в мать Садада. Не добившись взаимности и получив по заслугам от ее супруга, Дестино пошел по скользкому пути предательства. Похитив сына своей возлюбленной и продав его в рабство, неудачливый влюбленный переметнулся на службу к тирану Агиласу. Прошли годы, совесть персонажа наконец-то проснулась, и теперь он стремится искупить свою вину.

Сила — 8
Дух — 10
Ловкость — 20
Мощность — 10
Оружие — посохи, арбалеты
Умения — магия "Enticement" и "Moon Wave"

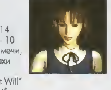
Красивая и своенравная, Лавита привыкла получать все, что захочет. Когда Садад отверг ее любовь, девушка оказалась на распутье, задумываясь о переходе в стан врагов-захватчиков.



Jarexx
Сила — 16
Дух — 8
Ловкость — 10
Мощность — 14
Оружие — копья
Умения — рукопашный бой,
магия "Pain Kill"

Земной человек с криминальным прошлым, Джорекс случайно спас Фипара от неминуемой смерти. Этот момент оказался переломным в его судьбе — теперь герой живет только ради освобождения Сигнусо от жестокого тирана

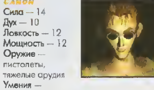
Kitara



Сила — 10
Дух — 14
Ловкость — 14
Мощность — 10
Оружие — мечи, пистолеты, посохи
Умения — магия "Ghost Will" и "Mystic Rodiant"

Китара, дочь могущественного шамана, умеет заглядывать в будущее, в котором она однажды увидела себя в роли спасителя Сигнусо. С тех пор ее путь неразрывно связан с Филаром и Джорексом, о с последним их сближают и внезапно возникшие нежные чувство.

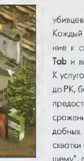
Canon



Сила — 14
Дух — 10
Ловкость — 12
Мощность — 12
Оружие — пистолеты, тяжелые орудия
Умения — снайпер, магия "Rainbow Kick"

Коренной житель Сигнусо, Кэнон однажды стал предводителем армии повстанцев. Его мало волнуют проблемы других персонажей (да и не доверяет он пришельцам с Земли), вся жизнь Кэнона посвящено жестокой борьбе с властью Агилоса

ки, многочисленные меню полностью конфигурируются по вашему желанию — на экране вы видите лишь то, что нужно вам в данный момент. Сражения реализованы на манер Diablo: щелкаем по врагу — и персонаж тут же бросается в жаркий бой. Из «Дьявола» же позаимствованы и некоторые элементы интерфейса — например, панель "быстрых предметов" (здесь стоит хранить наиболее полезные вещички вроде незаменимых в сражении "лечилок"). Все продумано до мелочей, для наиболее часто выполняемых действий даже предусмотрены "горячие клавиши" на клавиотуре. Специальные умения персонажей, чрезвычайно полезные в бою, доступны из отдельного меню, а настолько продуманную си-

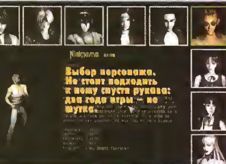


...перед персонажем висит доска объявлений, чуть правее — почтовые ящики.

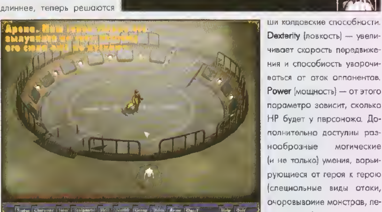
стему общения между играющими стоит еще поискать. Кроме привычного окна для обмена сообщениями существуют еще и глобальная доска объявлений, и даже встроенная электронная почта.

"Красная Луна" ориентировано прежде всего на взаимодействие между игроками — одиночкам сложнее добиться успеха в этом суровом мире. Вы можете объединиться в группу с другими персонажами, братски разделяя весь полученный опыт, или создать Армию (так тут называют гильдии) и выносить оппонентов сплоченной толпой. А еще здесь есть возможность поучаствовать в войнах между "пользовательскими" армиями, победителя в которых определяет внимательный и неподкупный компьютер — жаркие споры о том, кто круче и у кого меч длиннее, теперь решаются буквально за пару минут. К проблеме Player Killer'ов разработчики подошли максимально серьезно: вашему свежесформированному персонажу больше не придется просиживать штаны в городе, прячась от злонамеренных убийцев за широкими спинами стражников. Каждый может сам определить свое отношение к схваткам "человек vs человек", нажав **Tab** и включив/отключив режим Player Killing. К услугам самых трусливых представителей рода PK, боящихся погибнуть от меча противника, предоставлена Арена (**Battle Arena**), где все сражения ведутся "понарошку". Смерть на подобных ристалищах означает лишь проигрыш схватки (а вот если вы скончаетесь "по-настоящему", половина с трудом накопленного опыта исчезнет в неизвестном направлении).

Развитие героя протекает на манер подавляющего большинства RPG — выполняем квесты да «мочим» врагов в местных сортирах, попутно собирая все больше и больше экспы. Основных атрибутов у каждого персонажа четыре. Это **Strength** (сила) — влияет на то, сколько предметов вы сможете таскать на себе; от нее же зависит умение обращаться с оружием ближнего боя. **Spirit** (дух) — влияет на ваши колдовские способности. **Dexterity** (ловкость) — увеличивает скорость передвижения и способность уворачиваться от атак оппонентов. **Power** (мощность) — от этого параметра зависит, сколько HP будет у персонажа. Дополнительно доступны разнообразные магические (и не только) умения, варьирующиеся от героя к герою (специальные виды атаки, очаровывание монстров, лечение и т.п.).



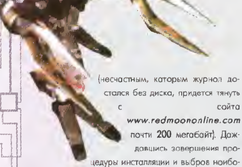
Выбор персонажа. Не стоит подходить к нему спустя рукава: два года игры — не шутка.



Арена. ...

Бесконечная история

Если вы решились встать на непростой путь Солнца, вам прежде всего понадобится взять клиентскую часть игрушки с нашего компакта



(несчастным, которым журнал достался без диска, придется тянуть с сайта *www.redmoononline.com* почти **200** мегабайт). Дождавшись завершения процедуры инсталляции и выбрав наиболее подходящий для себя сервер (мук выбора не предвидится — пока доступна только **Diosa**), вам придется создать новый аккаунт (**New ID**). Заполнив пару полей (имя, ник, адрес и дату рождения), можете смело входить в мир игры (**Login**). Приключение начинается с создания персонажа, точнее — с выбора его из девяти имеющихся (см. врезку). Вам разрешается только поменять имя и цвет одеяния/волос, все прочее жестко прописано сценарием. Но каждый аккаунт полагается по три героя максимум, так что тщательно рассмотрите все варианты (ненужного персонажа можно и удалить, но кто захочет с нуля прокачивать нового?).

Все новорожденные спасители Сигнусо начинают свой путь со специальной зоны для новичков, где терпеливые инструкторы легко и ненавязчиво обучают прибывших основным навыкам. Преодолев этот участок, вы телепортируетесь на Землю, где совсем не так безопасно — бандиты снуют повсюду, а у вас даже нет оружия. Вступать в рукопашные схватки в начале игры не рекомендуется, разве что лицам с суицидальными наклонностями. Поэтому прежде всего отыщите торговца вооружением (**Armor Shop**) и разживитесь хотя бы простейшим средством самообороны. С этого момента уличные хулиганы перестанут быть столь опасны, и их можно будет безжалостно истреблять в целях получения бесценного опыта. Исследуйте карту на предмет скоплений врагов, подбирайте полезные предметы, раскиданные по улицам, потихоньку копите экспу. Это настоящая жизнь, где вам предстоит приобрести друзей и врагов, поэтому давать конкретные указания я не буду, а вот пару общих советов — пожалуйста.

1. Обязательно заходите в имеющиеся на карте здания — там можно найти важных NPC (квесты!) или торговцев. Есть и специальные сооружения — **банки** (**Bank**), предназначены для безопасного хранения ваших денежек. **Госпитали** (**Hospital**), в которых можно залечить боевые раны за умеренную сумму в местной валюте. И **армейские центры** (**Army Hall**), где новички могут вступить в одну из имеющихся армий, а люди опытные (уровня эдак двухсотого) — создать новую.

2. Для восстановления пошатнувшегося здоровья (**HP**) ешьте рыбу, гамбургеры и т.п.; для восполнения запасов маны (**MP**) — пейте воду и пиво.

3. **Специальные возможности** героев (магия) доступны из меню, вызываемого по нажатию **F5**. Выберите нужное умение двойным щелчком, а большинство атакующих заклинаний следует "перетащить" мышкой на врага.

4. В здания можно зайти, **подведя курсор** к строению (форма курсора должна измениться) и нажав **левую кнопку** мышки. Аналогично следует и выходить наружу.

5. Самые полезные предметы проще всего использовать из **"быстрого меню"** (**Quick Menu**, вызывается по нажатию **F8**). Для помещения в это меню нужной вещички активизируйте инвентарь (**F3**) и нажмите **правую кнопку** верного «грызуна». Теперь можете не копаться по закоулкам в поисках срочно понадобившейся полезности. Используйте комбинацию **Ctrl + цифра** (соответствует порядковому номеру предмета, самый левый — это единичка и т.д.). Так же поступайте и со скиллами.

Инкубатор для совсем "зеленых" бойцов. Кстати, обратите внимание на "куклу" персонажа, полностью содранную с третьих "Героев".

На этом позвольте раскланяться. Удачи вам в непростом, но необычайно интересном пути человека Солнца. ■



Бич всех «диалапщиков» — плохие линии, трудности с дозвоном до провайдера, проделки начинающих хакеров, желающих посидеть в Сети за чужой счет, и... крайне неудобная стандартная система дозвона. Тут и приходят на помощь программы-звонилки (Dialer'ы). Основным их призванием является автоматизация дозвона, восстановление связи после незапланированного разрыва. Большинство из них также шифрует пароли, делая их недоступными для злоумышленников.



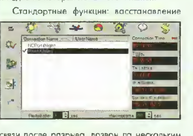
Мы представляем вам обзор наиболее популярных и многофункциональных из них. Все программы тестировались на системе Windows 98 SE Pan European с модемом USR Courier V. Everything, прошитым до V. 90. Некоторые из программ, как заявляют разработчики, могут некорректно работать (или не работать вообще) под Windows NT, 2000 и XP.

Advanced Dialer

Разработчик: PY Software
Размер: 500 Кб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.pysoft.com

Мой персональный фаворит (а также фаворит всего редакторского состава «Игромании»), потому имею наглость поставить ее на первое место. Да и опишу основные функции на ее примере. Привлекает очень симпатичным, безо всякого выпендрежа, интерфейсом, удобной **системой редактирования соединений** (без использования стандартных средств Windows) и большим количеством функций, ни одна из которых не является лишней.

Стандартные функции: восстановление



связи после разрыва, дозвон по нескольким номерам (причем, если вы пользуетесь услугами одного провайдера с несколькими номерами, вам совершенно не обязательно создавать отдельное соединение для каждого номера) и по нескольким соединениям, возможно — с использованием скриптов. Есть возможность задавать время, доступное для **установки соединения** (если, например, ваш модем плохо ловит busy, а ждать стандартные полторы минуты до перезвона вам не хочется). **Пароли** сохраняет не в стандартном .pwl файле, что делает их труднодоступными для любителей поживиться чужими доступами.

Дополнительные функции: ведет **подробную статистику** соединений и позволяет легко подсчитать расходы за повременку. После установки соединения может автоматически **запускать необходимые приложения** (например, **"Аську"** и **"Файрволл"**) и, при необходимости, автоматически же закрывать их при дисконнекте. А также позволяет по расписанию выполнять различные действия, например, запустить в определенное время приложение или дисконнектиться. Живет в **трее** в виде **таймера**, может загружаться вместе с Windows и автоматически начинать дозваниваться сразу после загрузки компьютера.

Регистрация стоит **30** у.е. Использование незарегистрированной версии не ограничено по времени и все функции в ней доступны. Единственная «неприятность» — рекламный **баннер**, который, впрочем, ведет себя достаточно спокойно и за пределы главного окна не вылезает.

Рейтинг: ✪✪✪✪✪

E-Type Dialer

Разработчик: Александр Горлач
Размер: 630 Кб
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Русский

Наиболее популярная среди отечественных пользователей звонилка, отчасти из-за того, что некоторые провайдеры бесплатно распространяют ее среди свежеподключившихся клиентов. Интерфейс в стандартном Windows-стиле, весьма удобный. Умеет дозваниваться по нескольким номерам, восстанавливать соединение при разрыве, ведет **статистику соединений** (к сожалению, без системы подсчета расходов). Умеет запускать необходимые приложения после установки соединения или по расписанию. Для новичков имеется **«мастер установки соединения»** с подробными комментариями и инструкциями. Также очень хорошо и понятно сделан **хэлп**. Пароли **шифрует** по собственному алгоритму, который, правда, отлично распознается большинством отечественных **троянов** (тут сыграло свою черную роль популярность программы).

Рейтинг: ✪✪✪✪✪

BOB Connect

Разработчик: Bobline
Размер: 740 Кб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.bobline.com

Обладает понятным, но не слишком удобным интерфейсом с довольно мутными и нерезкими элементами оформления (хорошо, что не управления), способными повергнуть в панический ужас любого эстета. Дозванивается по нескольким номерам или соединениям, перезванивает при разрыве связи, ведет полную **статистику** как времени, так и **трафика** для каждого соединения в отдельности или для всех вместе; правда, расходы насчитывать не умеет. Также не умеет запускать приложения после установки коннекта. Таймер также отсутствует... Но не так все плохо, как вы могли бы подумать. У этой утилиты есть одна полезная функция, которой нет у большинства конкурентов: возможность **установки минимальной скорости соединения**. То есть, если вы хотите, например, законнектиться не меньше чем на **33600**, программа будет автоматически перезванивать и заново устанавливать соединение, пока не поймает нужную ско-

рость. К недостаткам можно отнести англоязычность, ибо, как показывает практика, большое количество пользователей, особенно начинающих, предпочитают использовать русифицированные программы...

Рейтинг: ◎◎◎◎◎

Flexible Soft Dialer

Разработчик: Flexible Software
Размер: 980 Кб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский, русский и белорусский
www.flexible-soft.com

Весьма симпатичная и удобная, а главное — компактная звонилка. Живет в трее, а при желании разворачивается в аккуратненькое, размером в пол-»винампа», окошко. Одна из немногих звонилок, поддерживающих использование скинов (для их создания даже прилагается отдельная программа, плюс залежи официальных и пользовательских шкурок имеются на сайте) и озвучки. Нетрудно догадаться, что она умеет дозваниваться по нескольким номерам и восстанавливать соединения после разрыва. Также ведет логи по каждому соединению в отдельности и по всем вместе с возможностью подсчета расходов. Автоматический запуск приложений, работа по расписанию, использование скриптов, отслеживание открытия и закрытия окон, отключение при отсутствии активности, пинг сервера и корректировка системного времени через Интернет.

Рейтинг: ◎◎◎◎◎

Hi Dialer

Разработчик: K&G Group
Размер: 650 Кб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский и русский
www.kgsoft.com

Внешним видом сильно напоминает вышеописанный Flexible Soft Dialer, только вот скины не поддерживает, зато имеется озвучка (два настраиваемых звука при коннекте и дисконнекте). Показывает, сколько времени вы уже находитесь в Сети, скорость соединения и зачем-то системное время. Дозванивается по нескольким номерам, позволяет добавлять для каждого соединения несколько телефонов, ведет статистику с подсчетом расходов и логи для каждого соединения (есть возможность считать отдельно дневное и ночное время), запускает приложения после коннекта и закрывает при разрыве связи, отслеживает открытие и перемещение окон, сверяет системное время с «точным сетевым».

Рейтинг: ◎◎◎◎◎

Dialup Prof

Разработчик: NoBody Group
Размер: 1530 Кб
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Русский
www.chat.ru/~dialupprof

Довольно симпатичная с виду, но не особо функциональная программа... Звонит, дозванивается и перезванивает, поддерживает скрипты, показывает информацию по соединению, ведет статистику и показывает входящий/исходящий трафик. Главным достоинством, пожалуй, можно назвать возможность изменять все настройки TCP/IP контроллера, в том числе и доступные только в реестре, так сказать, «не отходя от кассы» и не перезагружаясь. Есть возможность запускать приложения после установки связи, причем для каждого соединения можно составить отдельный список. Кроме всего прочего наличествует озвучка и отслеживание открывания и закрывания окон.

Рейтинг: ◎◎◎◎◎

V Dialer

Разработчик: Антонянц В.В.
Размер: 430 Кб
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Русский
www.vadim.itgo.com

Очень интересная программа со множеством нестандартных для звонилок возможностей. Обладает довольно аляповатым и неудобным интерфейсом, но этот недостаток покрывается обилием функций. Ясно дело, умеет дозваниваться по нескольким номерам и перезванивать, вести статистику соединений с подсчетом расходов и использовать таймер.

Может перезванивать, пока не соединится на оптимальной скорости. Шифрует пароли, затрудняя их насильственное «изъятие» без вашего разрешения, синхронизирует системное время через Интернет, при необходимости пингует сервер провайдера. После установки соединения может автоматически проверять до 3-х почтовых POP3 ящиков. Плюс ко всему имеются такие полезные функции, как Whois (получения данных о провайдере по IP адресу), IP трассировщик и графический анализатор канала связи на предмет качество соединения, загруженности канала и помех в линии.

Рейтинг: ◎◎◎◎◎

AlexF Dialer

Разработчик: AlexF
Размер: 200 Кб
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
http://members.nbci.com/lamer2000/

Довольно неказистая с виду и не слишком удобная в обращении, но очень функциональная и надежная звонилка. Единственная в своем роде, так как умеет работать из командной строки, хотя имеется и обычный графический интерфейс. Дозванивается и перезванивает, что неудивительно. Дозванивается до получения наилучшей скорости соединения, пингует сервер провайдера. Ведет подробную статистику, которую можно сохранить в текстовом файле. Показывает в виде графика в реальном времени качество соединения и входящий/исходящий трафик. Есть возможность регулировать максимальное время, отведенное для установки соединения (такая функция встречалась только в моем любимом Advanced Dialer'е), автоматически обрывать связь при перерасходе отведенного трафика или времени, запускать приложения при установке коннекта и по расписанию, создавать и редактировать учетные записи без участия стандартных средств Windows, да и еще пароли шифровать по собственному алгоритму.

Рейтинг (для простого пользователя): ◎◎◎◎◎

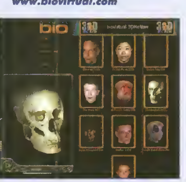
Рейтинг (для «продвинутого» пользователя): ◎◎◎◎◎

▼▼▼

А теперь попробуем подвести итог. Что же выбрать из всего этого многообразия? Лично я, как было сказано выше, остановил свой выбор на Advanced Dialer'е как на удобной и не перегруженной лишними функциями звонилке, за которую не жалко и заплатить. Но AlexF Dialer является самым надежным из перечисленных и, что немаловажно, абсолютно бесплатен. V Dialer, несмотря на неуклюжий интерфейс, может быть полезен за счет своих нестандартных функция (те же whois). Ну а E-Type можно смело порекомендовать начинающим пользователям как самую легкую в освоении звонилку. ■

Интересное в сети

www.biovirtual.com



По этому адресу проживает крайне интересная утилитка, в обязательном порядке рекомендуемая к всестороннему изучению. Специально для тех, кому вескаго печатного слова мало, попробую описать эта чудо: берем самую обычную плоскую фотографию (приятеля, симпотичной соседки, Бритни Спирс, Арнальдо Шварценеггера, любимого певца, собственное физиомордие, наконец) и запихиваем в недра приложения. Наносим ключевые анатомические области (рот/нос/глаза), по желанию сопровождаем коротким звуковым фрагментом и сохраняем. Полученный файл утрамбовываем в прилагающийся плеер и наслаждаемся чудесной **трехмерной картиной практически живой головы.** Умиляет до поросячьего визга, особенно на первых порах, а если еще и "жертве" показать.. При желании можно демонстрировать обалдевшим друзьям, делая вид, что со знаменитостями болтаете, а любители приколов не упустят случая как следует развлечься (все зависит от вашей фантазии/испорченности; некоторые вон вообще предлагают заднюю часть тела "оживить" до разговаривать научить).

P.S. Все упомянутые хозяйства (редоктор, "просмотрщик" и кучо готовых моделей-примеров) ждет не дождется смелых экспериментаторов *на нашем компакте.*

www.the5k.org/list.asp

Пять килобайт — это много или мало? Можно ли уместить в столь скромный размер программу, картинку или сайт? Прежде чем тыкать меня носом в километровые листинги кода приложений и забрасывать ссылками на пятигигабайтных flash-мутантов, загляните по вышеуказанному адресу. Найдете массу отличных образчиков минимализма, среди которых вольготно развалился даже... порносайт "горячий пиксель" (100$ в месяц, между прочим). Глядишь, скоро какой-нибудь умелец очередной Q3-клон в пять килобайт уместит.



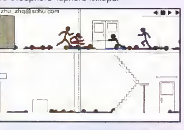
www.xknows.bos.ru

"X-knows" — это огромная коллекция прикольных, полезных и вредных программ, розыгрышей и совершенно убойных скринсейверов (дотла сжигаем собственный рабочий стол, режем ножом по окнам "любимой" операционки и т.п.). Поко вся эта куча будет закачиваться на ваш компьютер, не забудьте отсмотреть раздел ссылок на не менее убойные сайты, а как кончать устанете — закозывайте "фирменный" компакт. Особенно мне понравилось резать бритвой по окну "зависшего" приложения — своеобразная вендетта богам и глюком отлично успокаивает, разгоняя усталость и злость.



www.stickdeath.com

И чего только не вытворяют знакомые с "Флешем" люди! К игрушкам и массовым расправам с разнообразными известными персонажами (политики, деятели культуры, покемоны) мы уже привыкли, но такой свежий взгляд на flash-анимацию надо еще поискать. На страницах портала в больших количествах валяются обычные "мультики" (плюс пара игр), но какова их содержание... убийственная доза отборного черного юмора.



http://obzor.com.ua/multfilm/

Опять "мультики", но на этот раз немного другие. Никаких больше надругательств над святынями, никаких издевательств — просто подборка классического "детского" юмора (по сути, обычные мультфильмы). Местами тупавато, но много и весьма прикольного (особенно рекомендую просмотреть **"XiaoXiao"** — это просто шедевр).

www.komok.com

Желаете сменить свой допотопный типа-3D-ускоритель на что-нибудь поприличнее, но в осколках копилки требуемой суммы не обнаруживается? Не знаете, куда девать старое "железо", ненужным хламом раскиданное по квартире? На вашем месте я бы сходил на обозреваемый ресурс, где всегда можно бесплатно почитать/разместить объявления о покупке или продаже компьютеров, комплектующих, расходных материалов, оргтехники, средств связи, книг и компакт-дисков (сам с недавних пор на пыльную стопку в углу алчно поглядываю). В качестве бонуса тут же публикуются объявления о вакансиях в компьютерных фирмах, списки сервис-центров и проводятся жаркие обсуждения всех этих контор.

www.caricatura.ru

Умеющие понимать буржуазно-язычную тарабарщину уже наверняка догадались о содержании данного сайта. Это карикатуры на различные темы (общество, политика, "старые и новые русские", секс, выпивка, спорт...) в мощном сопровождении удобного программного механизма. Сортировать и искать нужные картинки — одно удовольствие (вас интересует какой-то конкретный автор, тематика, период времени?), а любоваться на них — удовольствие вдвойне.

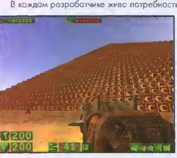
www.culture.com.au/virtual/

Панорамные снимки — это изображение на грани двух и трех измерений, идеально подходящее для неторопливого любования красотами природы или шедеврами архитектуры. В Myst'оподобные квесты играли? Здесь практически то же самое, а подбор пейзажей порадует любого ценителя прекрасного.

Игровые ссылки

www.eeggs.com/tree

В каждом разработчике живо потребность



как-нибудь себя выразить (фотку или модель своей скромной персоны в секретную комнату поместить, например) или просто запрятать в недра разрабатываемой игрушки что-нибудь прикольное (секретные мини-игры типа арканоида в Mortal Kombat видели все). Психологический аспект сего аномального факта (называется это "пасхальными яйцами", по-английски — easter eggs) оставим на совести психологов, а сами тем временем посетим огромнейшую подборку секретов компьютерных и консольных игр. Тут есть и скрытые уровни, и загадочные послания, и непонятные персонажи, и просто шутки, и еще Бог знает что. Иной раз находишь ТАКОЕ... По соседству разместились секреты разнообразнейших программ (одни только Doom, Flight Simulator и Spy Hunter в Microsoft Excell чего стоят), а также книг и фильмов (но DVD такого добро хоть отбавляй). Не пропустите, столько интересного и необычного вы мало где обнаружите.

http://pyva.net/play/banners.html

До чего же надоели эти чертовы баннеры. Они преследуют несчастных серферов похлеще, чем таинственные голоса или навязчивые видения, вынуждая прибегать к специальным "вырезалкам" пакостных картинок, а то и вообще заклеиванию верхней части экрана (в случаях, когда медицина бессильна). Достать бы с чердака дедушкин пулемет и полить уронным огнем гадов, до монитор дорогой. Лучше и дешевле набрать в браузере "правильный" адрес и всласть пострелять по баннерам из рогатки... Настоящая отдушина после долгого дня, проведенного на просторах Сети.

www.ichess.com

Богатейший ассортимент онлайновых игр рано или поздно может надоесть. Вы еще не устали долбать по друзьям ракетами, шинковать их топориком или давить любовно взращенной стайкой танков? Иногда так хочется спокойствия и расслабления разбитых о клавиатуру пальцев рук.



В этой ситуации можно сыграть партийку в шахматы с тем же сотоварищем, воспользовавшись одной из досок iChess. Выбор — огромен. Не можете отличить пешку от ферзя — так хотя бы понаблюдайте за интеллектуальными батолиями других, мучая их вопросами и "ценными" советами ("лошадью ходи, век свободы не видать!"). В скором времени у сайта сменится дизайн и появится уйма дополнительных досок, так что к моменту вашего визита здесь наступит настоящий клетчатый рай.

www.ok.net.ua/dialog/

Очередная вариация на тему искусственного интеллекта. Долго я думал, куда ее поместить — в "Интересное..." или "Игровые ссылки", потом решил, что к играм она все же ближе. Беседа с управляемым компьютерным собеседником на любые темы — чем не "Рандеву с Незнакомкой"?

www.geocities.com/TimesSquare/Chamber/5406/index.html

В знатной династии ролевых игр с давних пор существует поджанр, называемый "Rogue-like games" (в честь родоначальника Rogue). Прелесть таких игр заключается в их уникальной атмосфере и практически реальной модели игрового мира, недостаток — в отсутствии хоть какой-нибудь графики (нет даже страшных пикселей в пол-экрана, только текстовые значки). Это не MUD'ы, просто вместо красивых трехмерных моделей мощных воинов или знойных красавиц — огненных магов здесь в ходу ASCII-символы (псевдографика вроде улыбающихся рожиц, сердечек и полосок). Выглядит убого, но зато возможности по реализации впечатляющей вселенной огромны (3D-технологии, как ни крути, будут посложнее в освоении, чем строка текста). По неприлично длинному адресу, расположенному чуть выше, вас ожидает фанатская страничка одной из наиболее впечатляющих игр такого рода, ADOM (Ancient Domains of Mystery). Если вас не смутило отсутствие графики, попробуйте окунуться в захватывающее приключение, выплыть из глубин которого в мир реальный сможет не каждый.

www.aknightstale.com



Каких только гибридов не встретишь в стройных рядах современных игрушек, но PBEM-файтинг (т.е. по электронной почте), да еще и по мотивам известного фильма (кино "Knight's Tale" вот-вот выйдет на наши экраны), — это уже чересчур. Регистрируетесь на сайте, получаете в жадные руки рыцаря и готовитесь к жарким схваткам со всеми желающими. Выиграете схватку — получите не много денег (виртуальных, разумеется) и опыта, но первые прикупите мощное оборудование, а за счет второго повысите свои характеристики. Все это протекает в честном 3D и выглядит вполне недурственно. По крайней мере, поглядеть точно стоит ■

or@NGE
orange@igromania.ru

ВИРТУАЛЬНАЯ КОНТРАЦЕПЦИЯ

О принципе действия и основных видах **троянов**, а также о том, как бороться с ними и с теми, кто их рассылает, мы уже писали в **10 номере за 2000 год**. Данная же статья посвящена в первую очередь **психологической**, нежели технической стороне защиты от троянов.

Кто они

Кто же занимается троянством? В большинстве случаев это очень молодые (13-16) и не очень опытные пользователи. «Хакерами» их назвать язык не поворачивается и рука не поднимается. Цели, преследуемые ими, разные. Подавляющее большинство троянщиков страдает от нехватки денег на оплату доступа к Сети и «вынуждено» заимствовать пароли у других пользователей. Другая группа — озлобленные на весь мир трудные подростки, которых обижают в школе. Придя домой, они отрываются на девочках из чата, стирая им директорию Windows. Третья группа — люди, пользующиеся троянами редко, но с одной определенной целью, например — достать с компьютера жертвы определенный файл или просто подшутить над знакомым. Первые предпочитают почтовые трояны, а вторые и третьи — Backdoor.

Троян, откуда ты?

А теперь разберемся, какими же путями попадают трояны к доверчивым юзерам. Вариант первый, получивший свое распространение в начала 1999 года и довольно популярный по сей день, — **сайты**. Как правила, они размещены на бесплатных серверах типа **narod.ru** или, того хуже, **Fortunecity**. Сайт может быть посвящен одной-единственной «программе», чаще всего заявленной как очередной **«крякер Интернета»** или **универсальный безотказный добытчик паролей от чужих "Асек" 2000 Mk IV (TM)**. Такой вариант рассчитан на самых неопытных пользователей. В последнее время для пущей убедительности на таких сайтах выкладываются якобы скрины с программы (неумело нарисованные в «Фотошапе») Несколько раз мне приходилось сталкиваться со специально написанными троянами, замаскированными под какую-либо полезную утилиту (то есть под симпатичной и даже работающей оболочкой скрывалось хитрая троянская начинка).

Второй вариант — сайт, на котором выложено много различного софта, чаще всего **псевдохакерские** сайты с залежами кряков, нюков, флудеров и траянов. Верх остроумия — архив троянов, в котором лежат не клиентские части, а серверные Вариант третий — архив вполне **безобидных программ** типа **антивирусов**, **архиваторов** или **взламщиков игр**, являющихся на самом деле троянами. Встречается редко, особенна в последнее время.

Такими способами распространяются исключительно почтовые трояны, не требующие клиентской части и работающие самостоятельна. Думаю, у вас возник вопрос, как же отличить такой левый сайт от нормального и не скачать, по доверчивасти своей, трояна вместо трейнера для **Counter-Strike**.

Обратите внимание на **дизайн** сайта. Как правило, сайты, ориентированные на распространение троянов, сделаны на скорую руку, содержат минимум графики и размещены на бесплатном сервере. Обычно на таких сайтах нет никакой информации о создателях программы и самого сайта. Контактная информация также отсутствует. Если на ресурсе всего одна программа, например, тот же крякер Интернета или "Аськи", то будьте твердо уверены — тут **троян**. Иначе бы все уже давно сидели в Сети на халяву и пользовались пятизначными "Аськами" Обращайте внимание на тексты — если автор сайта пытается всеми возможными способами убедить вас скачать что-либо, это подозрительно. Обратите внимание и на орфографию — на серьезной ссылке обычно работают грамотные люди. Если автор сайта рекламирует его на каждой конфе большими буквами и с завидной регулярностью, это должно наводить на определенные мысли... В конце концов, если уж вам не терпится что-то скачать, обратите внимание на размер и тип файла. Если файл **.exe** и заявлен как самораспаковывающийся архив, посмотрите на его значок. Их может быть всего два — либо **zip**, либо **rar** (архиваторы, позволяющие перевести архив в .exe), или же один из значков будет **Install Shield**, но и в этом случае не мешает праверить файл антивирусом. Размер трояна чаще всего не превышает **100 Кб**, хотя некоторые особо прозорливые троянщики подкладывают в архив лишние файлы для увеличения объема.

Классический пример страницы, ориентированной исключительно на распространение трояна.

iHack

ihack.zip

Данная программа предназначена для хака инета с целью получения заветного аккаунта. Для этого надо подсоединится к любому интернет провайдеру и запустить вышеупомянутую программу После запуска программа сама подсоединится к провайдеру на который вы укажите сами и сделает всё сама. Вам останется только немного подождать. Программа же в этот момент просканет все порта провайдера и найдя незащищённый порт выудит все логи в которых и указаны все его пароли.

Настоящие «мастера» своего дела также имеют обыкновение запаковывать троян в **setup-образную оболочку**, которая не вызывает никаких подозрений у жертвы и не просвечивается антивирусом. Отсюда следует правила — проинсталлировав сомнительную программу, не ленитесь, вооружившись **антивирусом**, заглянуть в директарию, где ано обосновалась.

Другой способ, бывший популярным года три назад и практически вымерший сейчас, это **рассылка троянов по e-**

mail. В этом случае вам приходит письмо с приаттаченным **exe-шником** и длинным **описанием** многочисленных достоинств некой мифической программы, коей якобы и является этот файл. Как отличить письмо с трояном от нормального? Здесь все архипросто: обратите внимание на текст письма — здесь все так же, как и в случае с сайтами. Если отправитель пытается заставить вас **запустить** файл, а то и **разослать** это письмо своим знакомым, будьте уверены, что здесь дело нечисто... Обязательно посмотрите на адрес отправителя — если он спрятан, это тоже может свидетельствовать о «троянистой» начинке.

Последним способом, получившим свое распространение в 1999-м году и довольно популярным до сих пор, можно назвать **рассылку по ICQ**. Здесь хитрость и изобретательность жулнков перешло все границы. Существует довольно многочисленная группа людей (часто работающих вместе), специализирующихся именно на этом роде деятельности, как на самом удобном и прибыльном. Через **ICQ** очень легко узнать **IP** жертвы, поэтому в большинстве случаев используются **Backdoor-трояны**.

Наиболее удобный и многофункциональный Backdoor-троян Win Carsh. Оцените возможности...

План действий таков: троянщик втирается в доверие к жертве (иногда это занимает довольно много времени). Затем под каким-либо предлогом отправляет ей серверную часть трояна, после чего, если жертва файл запустит, получает контроль над компьютером.

Конкретика

Возьмем конкретный случай: человек регистрируется на сервере знакомств, оставляет там свой **UIN**, и вот к нему под видом безобидной девушки является троянщик (а то и девушка-троянщица — такие случаи сейчас не редкость). После непродолжительной беседы человек сам просит прислать фотку, получает файл приемлемого размера с расширением jpg и соответствующим значком и, не задумываясь, жмет open... Вот он и попался. На самом деле ему прислали файл с названием **fotka.jpg<много пробелов>.exe** — в окне передачи файла видно только **jpg**, а **exe** находилось вне поля видимости жертвы благодаря многочисленным **пробелам**. Ну а уж заменить значок у exe-шника — не проблема. Также существуют специальные программы, позволяющие **соединить два файла** в один, например — ту же фотку и троян. Тогда при открытии этого файла покажется фотка и незаметно сделает свое черное дело троян.

На щите или...

Как защититься, обезопасить свою машину? Вот вам несколько элементарных правил сопротивления супостатам.

Поставьте галочку в настройках около **hide your IP** — таким образом вы отсечете часть хулиганов, не обладающих софтом для определения IP. Пользуйтесь **ICQ 2000** — с ней практически ни один из вышеозначенных фокусов не пройдет. Следите за ходом разговора, особенно за репликами подозрительного собеседника. Обычно никто без вашей просьбы сразу ничего вам посылать не будет. Многие троянщики не опускаются до такой грязной работы, как рассылка, а просто сканируют Сеть на предмет уже открытых троянами портов. Таким образом, один и тот же человек может стать жертвой сразу нескольких злоумышленников. В обязательном порядке установите **файрволл** и **антивирус**, тогда трояны вам будут нипочем, а главное — помните: все зависит только от вас. Соблюдая перечисленные выше правила и основываясь на личном опыте, вы избежите большинства неприятностей такого рода. Удачного вам серфа под виртуальным солнцем! ■



Антон Логвинов
ail@dubna.ru

MechCommander 2

Нужен ли механ командир?

Рейтинг «Мании» 7,5

Первый MechCommander был очень хорошей тактикой, несмотря на полную линейность и свободу «как в тюрьме», где шаг вправо, шаг влево рассматривался как побег и немедленно карался гневом разработчиков. Кроме того, он внес свежую струю во всю серию, дав понять, что BattleTech — это не только MechWorrior, а также заложил некоторые обязательные особенности в будущие игры. Так, например, разработчикам стало понятно, что видео с живыми актерами — это модно и очень даже хорошо вписывается во вселенную BattleTech, особенно когда сие видео — классный экшен (пример: интро MC и MW4). Новый MechCommander, как можно было бы догадаться, является дальнейшим развитием идеи. Но как у него дела с тактикой?

Что делает среднестатистический наемник, получив свежее задание? Правильно — начинает к нему подготавливаться!

Жанр	Tactical RTS
Издатель	Microsoft
Разработчик	Microsoft
Похожесть	Crescent Hawk s Revenge, MechCommander
Системные требования	PII-450 (Athlon 1GHz), 128(256)Mb, 3D ускоритель
Мультиплеер	Локальная сеть, Интернет
Сколько CD	4 CD

Взрыв реактора. Все, кто находился неподалеку, уже жалеют о том, что находились неподалеку.

Дела лабораторные

Для начала неплохо бы подготовить мехов, которые непосредственно пойдут «на дело». Что для этого нужно? MechLab, конечно! Про извращенное понимание MechLab у разработчиков MC2 вы можете прочитать в обзоре, а сейчас я дам несколько советов на тему «Как лучше собрать меха».

Никогда не ставьте HeatSink'ов (охладителей) в запас — теперь такой штуки, как перегрев, нет. Пускай показатель нагрева будет на последней отметке — это будет означать лишь то, что вы уложились в «заданный объем» вооружений.

Не вздумайте снимать Jump Jet'ы, это все равно ничего не даст, кроме уменьшения выделяемого тепла, что не так критично — всегда можно поставить еще пару охладителей.

Традиционно бесполезное оружие, типа мини-ганов и самых простых лазеров, лучше снимать и ставить вместо них дополнительные листы брони. Так пользы от задействованных слотов будет больше, да и нагрев снизится.

Можно поступить вот так, а можно не гарам зайти в тыл и захватить Tower Control.

Не делайте меха по принципу «всего крутого и побольше». Во-первых, если мех вооружен гаусс-пушкой, PPC, LRM или другим дальнобойным оружием, то не нужно вешать на него еще какую-нибудь Ultra Heavy Auto Cannon ближнего боя. Дело в том, что AI игры руководит мехом в соответствии с его показателем «дальности действия», который определяется средней дальностью его оружия. Ведь куда лучше, если один ваш мех будет разбирать на части врагов «в упор», а другой будет обеспечивать ему огневую поддержку издали. Во-вторых, ближе к концу игры, когда у ваших пилотов уже будет определенная специализация, имеет смысл подгонять робота под конкретного пилота, в соответствии с его скиллами.

Есть роботы, на которые можно установить сенсоры. Брать или не брать разведчиков на миссию — личное дело каждого. Те, кто не берет (как я), часто рискует нарваться в лесу на взвод мехов



Вот что значит, когда нет скиллов по стрельбе из LRM: столько залпов — и все мимо.

или получить удар в спину. Решайте сами, что вам ближе: побольше свободного места в трюме или относительная безопасность перемещения.

Всегда обращайте на показатель брони меха — даже 75-тонник может оказаться довольно хилым мехом.

Куплю, продам, отдам даром

Нет, родных мехов даром не отдам, а вот купить или продать — это всегда пожалуйста. Мехи добываются несколькими способами. Первый — непосредственно покупка в «магазине». Товар там, как всегда, второсортный. Магазин вообще скорее служит для продажи старых мехов (ну, мешаются в списке, не нужны совсем — сами понимаете), нежели для покупки новых. Второй способ добычи — подбор после выполнения миссии. По сути, та же покупка в «магазине», только выбор состоит из тех мехов, что не были окончательно уничтожены в ходе выполнения задания. Третий способ — восстановление вражеского меха во время миссии с помощью вертолета. Этот способ примечателен тем, что любой робот, вне зависимости от его крутости, будет получен всего за 10.000 цебиллов. Минус — его нужно сохранить до конца миссии, что не всегда просто: мех восстанавливается всего лишь до состояния, при котором он может без посторонней помощи (ремонтной машины) ковылять своими двоими. Зато так можно делать деньги — восстанавливаем «Атласа» за 10 тыс., а продаем за 100. Было бы необходимость.

Ты из ппэса стрелять-то умеешь?

Скиллы пилотов — отдельный разговор. Каждый пилот может получить только четыре скилла. Также существуют четыре группы скиллов, различающихся по уровню крутости: Regular, Veteran, Elite, Ace. С каждым новым званием нужно выбрать один из скиллов, и не обязательно последнего уровня — можете хоть первого. Перед вами наверняка встанет извечный вопрос: что выбрать? Дам несколько советов.

Первое, что нужно сделать при выборе, это задуматься, кем вы хотите видеть будущего пилота. Какой робот вы хотели, что бы он водил? Какое оружие будет на этом роботе? Ответив на эти вопросы, можно выбирать скиллы. Приступим.

Совершенно ясно, что на легких и средних мехах вы проведете меньшую часть игры, так что скиллы «специалист по вождению легких мехов» и «специалист по вождению средних мехов» можно сразу отсеять. Также совершенно ясно, что из простых лазеров и средних автопушек вы будете стрелять крайне редко, и то только вначале игры. Это совсем не нужные скиллы. Реально дельные из «младших» скиллов: способность к стрельбе различными видами ракет и скилл выживания даже в тех условиях, где нормальный пилот давно бы загнулся (Toughness). Если вы фанат разведки, то обязательно держите одного специалиста по сенсорам. Но более старших уровнях скиллов уже не так много бесполезного — сами решайте, что вам нужно для конкретного пилота.

Земля обетованная

Закончив приготовление, высаживаемся. Так, куда идти — вроде бы знаем. Как идти — видим. Ну, пошли. А вот незадача — башни; тут вряд ли можно пройти спокойно. Есть два варианта: «Вперед, за Родину!» и «Ща будет западло!» Первый означает ринуться на башни и снести их, а второй — прокрасться незаметно, в прыжке с криками «Ки я!» залететь прямо во двор Tower Control и захватить оную. В первом случае большинство наших мехов получат царапины на своем блестящем корпусе; во втором — только один, а башни будут помогать отстреливать врожин. Второй, конечно, лучше, но этих самых TC на каждой карте столо так много, что сие занятие со временем сильно надоедает. И запомните: всегда есть какой-нибудь обходной путь к TC или генератору (взрыв оного — и башни обесточены). Бывают миссии, где можно пробраться во вражеский тыл и захватить контроль за башнями только с помощью мехов с прыжковыми двигателями. Часто попадаются также Resource Buildings, до которых тоже можно добраться только по воздуху.

Бой с мехами особого описания не заслуживает — он стал тупым донельзя. Главное — побыстрее вывести из строя самых опасных мехов. Не самых больших, а самых опасных. Я понимаю, что часто эти две вещи совпадают, но есть мехи, что называется, малые, да удалые. Например, взять хотя бы Catapult (в MC2 наконец-то ставшую именно мехом огневой поддержки), которая, не вступая непосредственно в бой, поливает ураганным огнем из LRM, тусуясь где-то вдалеке. Пока вы будете воевать, она разберет всю броню ваших роботов, так что именно она должна погибнуть первой.

В боях против наземной техники особо мудрствовать тоже не нужно, единственное — в бою с некоторыми машинами желательно держать большую дистанцию (отступать, когда надо), так как некоторые из них могут очень больно укусить. Особенно вышесказанное касается танков Легион, которые встречаются всего на паре миссий (в том числе и на последней) и представляют собой огромнейшую угрозу мехам — естественно, если они находятся в зоне поражения оной, но ведь это будет не так, правда? Еще совет: вырубайте из боя SRM/LRM Carrier'ы первыми, ибо они очень хилые и отойдут в мир иной быстро, тогда как их присутствие в бою может сильно подпортить вам шкуру.

Проходя миссию, лучше всего выполнить все задания, включая побочные. Во-первых, это может дать дополнительные вооружения (захват фабрики), а во-вторых, любой бой — экспа для пилотов.

В миссиях, где нужно обороняться, обязательно захватите ВСЕ Resource Buildings — это сильно вам поможет, ибо парочка вовремя скинутых под ноги вражеским мехам артиллерий может быстро решить исход битвы в вашу пользу (правда, враг не тупой и первым делом стреляет по ним).

Остальное вы сможете прочесть в развернутом руководстве, которое будет на компакте "Мании" этого либо следующего (еще точно не известно) номера. ■

А вот что значит, когда есть скилл по стрельбе из PPC: скоро моей Вультуры не будет.



Антон Логинов (ail@dubna.ru)
Stache (stache@torba.com)

Военный конструктор

Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis

С этого номеро мы открываем целый цикл статей, посвященный замечательной игре — Operation Flashpoint, о точнее — созданию миссий для нее. Создавая миссий для игры, пришедшей в ним нежданно в завоевавшей сердца многих геймеров еще но времена вождении демои. Действительно, фурор, который произвела OFP во всем мире, поражает воображение. Сотни людей принялись зо клепание своих миссий, имея в распоряжении только демку игры, и которой и редактора-то не было. Любовь к игро объединило многие. Одни собственноручно написали редактор, другие розобрали демку проктически но косточком... И все это, заметьте, за считанные недели! О том, что произошло после выхода игры, вообще лучше не говорить. Подобного во было даже со StarCraft'ом.

Бежит дорога...

Итак, почему, собственно, цикл? Причин тому несколько. Во-первых, игро этого, несомненно, заслуживает. Во-вторых, непосредственно сом редактор, при всей его официальности, не дает возможности создать достойную миссию без присутствия какой-либо дополнительной информации (если непонятно, о чем я, поймете позже). А ведь его еще нужно описать — это занимает не такой уж и маленький объем. В-третьих, игра на российском рынке официально еще не вышла (к слову, вышло она только в Европе, ток что омериканцы и иже с ними тоже лапу сосут; коробочки, впрочем, в Москву завозились), и имеет смысл растянуть описание, дабы к тому времени, когда игро появится на прилавках, вы уже обладали некоторым базисом и присоединялись к мэпмейкерству, что называется, «на ходу». Сегодня мы предоставим вам описание интерфейсо редокторо и попробуем создать простейшую миссию. В следующем номере мы сделаем акцент но описании основных команд, без которых создание хорошей миссии невозможно. Дальнейшие выпуски мы посвятим созданию миссии вне редактора (добавление звуков, музыки, написание брифингов и т.д.), описанию манипуляций с анимацией персонажей, созданию собственных скриптов и прочим «продвинутым» моментам. А под конец вас ждет описание недокументированных возможностей редактора и прочих хитростей, которые помогут вам выделить вашу миссию на фоне остальных — то, чего так не хотелось разработчикам, но то, чего так хочется вам. Одновременно с руководством будет вестись FAQ, который будет отвечать на обычные для всех новичков вопросы, а также на те, что будут присланы по адресу *ail@dubna.ru*. Возможно, будет и конкурс, но это будет зависеть от вашей активности. Приступаем!

Редактор	Operation Floshpoint: 1985 Cald War Crisis
Где взять	встроен в игру
Возможности	40% игровых
Сложность освоения	в зависимости от вашего желания. От очень легкого до экстремально сложного

Два пути

Есть два пути освоения искусство создоний миссий для Flashpoint'o. Первый — напролом, то бишь сразу начать делать крутую, как запах носков после пробежки по 30-градусной жаре, миссию. Второй — освоить разные моменты отдельно и потом уже начать применять свои знания. Сразу скажу, что я пошел по первому пути, и особого удовольствия мне это не доставило. Хоть я и не жалею о своем выборе, но многие моменты пришлось переделывать не один раз, что выводило из себя. Вам советую пойти по второму пути, и свое описание буду строить именно на нем.

Дела картежные

Интерфейс редакторо весьма необычен для игр данного типа. Дело в том, что выполнен он в 2D. Именно так: 2D редактор для 3D игры. Не стоит пугаться, ибо, как оказалось, это очень даже удобно и, что тоже важно, не перегружает систему — все делается быстро и без тормозов. Приступим к разбору.

После нажатия заветной кнопочки в меню (Mission Editor) перед нами предстают на выбор четыре территории (острова Everon, Malden, Kolguev, Desert Island), на одной из которых и разразится наша битва. После выбора территории пред нашим взором предстанет сам редактор.

Его можно разделить на три основные части: наверху расположилось меню выбора разделов редактора, справа — главное меню, ну а основную область экрана занимает, естественно, сама карта.



Прежде чем приступить к каким-либо телодвижениям (например, к изучению редактора или созданию собственной миссии), нужно обротить взор на большие такие буквы E, a, s и y, изображенные в верхнем правом углу экрана. Обратили? Теперь шлепните по надписи левой кнопкой мыши. Отвратительные буковки сменятся на более приятные, составляющие Advanced. Все, вот так и роботаем. Почему именно так? Сейчас объясню: редактор и так ущербен, а в режиме Easy в нем вообще сделать ничего нельзя, разве что кнопочку Exit нажать.

Для начала давайте покончим с главным меню, ибо говорить о нем не так уж и долго. Чуть ниже приятной надписи Advanced находится меню с установками для территории (Intel). Пункты в разделе Briefing (Name и Description) отвечают за отображение вашего труда в общем списке Single Player миссий. Далее идут установки даты, времени и условий погоды. Установленное время влияет на время суток миссии (простите за каламбур). В меню погоды есть два пункта — Weather и Forecast. В первом мы устанавливаем текущую погоду, а во втором — ту, на которую она должна постепенно смениться. Раздел Resistance friendly to оговаривает отношение Сопротивления к враждующим сторонам, а точнее — к кому оно дружественно: Nobody (ни к кому), West (к НАТО), East (к СССР), Everybody (ко всем).

Далее в меню идут кнопочки Save/Load, назначение которых, надеюсь, объяснять не надо, а также Merge, Clear, Preview и Continue. Merge позволяет перенести данные из той миссии, которую вы делаете, в другую (правда, разработчики не дают гарантии на безопасность сего процесса). Clear — смывает в утиль все с карты по первому нажатию. Preview... без комментариев. Только учтите, что данная кнопочка появляется лишь при условии присутствия игрока на карте. Continue — продолжить с того места, где вы прервали игру (появляется после того, как вы нажали Preview, а потом снова вышли в редактор).

Последнее, что есть в основном меню, — переключа-

Жалко, год нельзя указать, а то милое дело — начать грандиозное сражение в день своего рождения.

тель режимов редактирования: Mission, Intro, Outro Win, Outro Lose (миссия, заставка перед миссией, заставка в случае победы и заставка в случае проигрыша). Разобравшись с главным меню, перейдем к основному — к разбору разделов редактора.

Дела чертежные

Всего разделов в редакторе шесть. По сути, каждый из них представляет собой инструмент по нанесению чего-нибудь на карту. Первый раздел — Units (F1), с него и начнем.

Units

Щелкаем на Units или жмем F1 (кому как больше нравится), затем двойной щелчок в любом месте на карте. Появится меню Insert unit с настройками наносимого юнита.

Давайте разберем это меню подробно.

Side — принадлежность юнита: West (НАТО), East (СССР), Resistance (Сопротивление), Civilian (Гражданские), Game Logic (логика игры, непонятная для остальных — никто не знает, что это такое и где используется) и Empty (Ничей).

Class — тип юнита: Men (обычные солдаты), Car (транспорт, не подпадающий под следующий тип), Armored (бронетехника), Air (авиация), Support (машины поддержки), Objects (различные объекты: палатки, вертолетные площадки, костры и т.п.), Ammo (ящики с оружием), Sounds (вместо юнита будет источник звука), Mines (юнит — мина или минное поле).

Control — кем управляется юнит. Возможные варианты: Player — юнит управляется игроком, сразу же обозначается и сторона, за которую играет человек (применяется только в одиночных миссиях); Playable — юнит доступен для управления (для мультиплеера), в одиночных миссиях управляется компьютером (а также в сетевых, если недостает игроков); Non-playable — юнит управляется только компьютером; Player as pilot — игрок-пилот (только для юнитов класса Air); Player as driver — игрок-водитель (только для юнитов класса Armored, Car и Support); Player as gunner — игрок-стрелок (только для юнитов класса Air, Armored и юнита Jeep with Mochinegun); Player as commander — игрок-командир (только для юнитов класса Armored); Player as commander, gunner, driver/commander, driver/commander, gunner/pilot, gunner и т.д. — различные комбинации вышеперечисленных вариантов.

Info Age — никто точно не знает, что это, но как вариант — время присутствия юнита на карте. Лучше оставить Unknown.

Vehicle Lock — статус доступа к какой-либо машине. Unlock (доступ открыт), Locked (доступ закрыт) и Default (по умолчанию — машина доступна влиянию команд).

Rank — ранг юнита. Влияет на то, будет ли данный юнит командовать другими в его группе или наоборот. Все просто: если ранг хотя бы на одну ступень выше остальных, то он ими командует. Количество подчиненных, в зависимости от ранга: Private — 0; Corporal — 1 юнит, Sergeant — 2 юнита, Lieutenant — 5 юнитов; Captain — 7 юнитов, Major — 9 юнитов; Colonel — 11 юнитов.

Unit — выбор конкретного юнита из класса. Например, Medic (unit) из Men (class).

Special — специальные условия для юнита: In cargo — юнит сидит в транспорте; Flying — юнит в воздухе (только для юнитов класса Air); In formation — юнит в формации.

Name — имя юнита, не обязательно для заполнения. Используется для обозначения юнита в скриптах и триггерах.

Skill — уровень опытности. Поможет вам отрегулировать соотношение своих и вражеских сил.

Initializotion — строка инициализации юнита. Здесь прописываются различные команды для юнита. В следующих номерах мы обязательно подробно остановимся на этом.



Данный скрин иллюстрирует настройки юнита: игрок сидит в кресле пилота Ми-24, а в строке инициализации стоит команда на переход в режим боя. Теперь, когда солдат вылезет из вертолета, сразу перейдет в режим боя (будет держать оружие в руках).

Горячие клавиши

F1 — раздел Unit.
F2 — раздел Group.
F3 — раздел Trigger.
F4 — раздел Waypoint.
F5 — раздел Synchronize.
F6 — раздел Marker.
Курсоры Up/Left/Down/Right — перемещение по кнопкам.
Keypad Enter — нажать на выделенную кнопку.
Keypad 8 — скроллинг карты вверх.
Keypad 2 — скроллинг карты вниз.
Keypad 4 — скроллинг карты влево.
Keypad 6 — скроллинг карты вправо.
Keypad «+» — увеличить.
Keypad «-» — уменьшить.
Keypad «*» — стандартный вид на карту.
Ctrl+C/Ctrl+V — скопировать/вставить нужный объект.
Del — удалить ненужный элемент (курсор должен стоять на нем).

Health/Armor/Fuel/Ammunition — уровень целостности здоровья/брони/горючего/боеприпасов для юнита.

Azimut — угол поворота объекта. Кстати, не очень удобно каждый раз лазить в параметры юнита, чтобы изменить его угол поворота (например, если надо выровнять юнит параллельно дороге). Что делать? Вот очень удобное решение, случайно открытое мной (камень в огород разработчиков за то, что ничего об этом нигде не написали; хотя что это я... они вообще ничего не написали, кроме детского руководства к редактору): выделите юнит и зажмите Shift — теперь можете свободно вращать, подбирая нужный угол, что называется, «на ощупь».

Probability of Presence — вероятность присутствия юнита. Следует использовать в том случае, если вы хотите внести некий элемент неожиданности в свою миссию. Ведь всегда интереснее переигрывать ту миссию, которая не накатана по одному и тому же сценарию. Не вздумайте поставить для игрока менее 100%.

Condition of Presence — условия присутствия. По идее, данная строка должна работать как Condition у вейпоинтов (см. ниже), но реально сделать так, чтобы юнит появлялся при включении определенного триггера, не удается. Пока еще никто эту загадку не решил. Если у вас вдруг возникнут идеи, пишите — проверим и опубликуем (в случае верности ваших догадок, естественно).

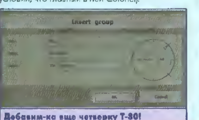
Placement Radius — радиус размещения. Область, в которой может появиться юнит.

Ну вот, с юнитами вроде все. Хотя заветная строка Initialization еще заявит о себе, поверьте. Переходим к следующему разделу — Groups (F2).

Groups

Несколько юнитов, поставленных недалеко друг от друга, объединяются в одну группу. Для управления этими самыми группами и нужен

этот раздел. Чтобы переназначить юнит из одной группы в другую, просто нажмите **F2** (или соответствующую кнопку), затем наведите курсор на юнит и, зажав левую кнопку мыши, протяните курсор к нужному юниту. После объединения их будет связывать фиолетовая линия. Для того чтобы сделать какой-либо юнит независимым от всех групп, просто протяните эту линию на какое-нибудь пустое место на карте. Группа — это всегда не больше 12 человек (при условии, что главный в ней Colonel).



Добавим-ка еще четверку Т-80!

Раздел Groups позволяет также наносить заранее заготовленные группы.

НАТО:

M1Abrams Platoon: 4 танка M1A1 «Abrams».

M60A2 Platoon: 4 танка M60A2.

Infantry Squad. Officer, 2 Soldier, 2 Machine Gunner, 2 Grenadier, LAW Soldier.

Mechanized Infantry Squad: Officer, 2 Soldier, Machine Gunner, 2 Grenadier, LAW Soldier, M113.

СССР:

T80 Platoon: 4 танка Т-80.

T72 Platoon: 4 танка Т-72.

Infantry Squad: Officer, 3 Soldier, 2 Machine Gunner, Grenadier, RPG Soldier.

Mechanized Infantry Squad: Officer, 3 Soldiers, Machine Gunner, Grenadier, RPG Soldier, BMP.

С группами разобрались.

Triggers

При нажатии волшебной кнопочки **F3** мы переключаемся в режим триггеров. Пред нами предстает окошко с названием **Insert trigger**.

Trigger Area — зона действия триггера. Параметры следующие: **Axis a** (значение по горизонтали), **Axis b** (значение по вертикали), **Angle** (угол — никто так и не нашел данному параметру сколько-нибудь разумного объяснения или применения), **Shape** (форма зоны действия — квадрат или круг). Выделяют два типа триггеров — **Local Trigger** (действует в определенной зоне) и **Global Trigger** (действует на всей карте). Чтобы создать локальный триггер, просто введите нужные размеры **Axis a** и **Axis b**, а для того, чтобы создать глобальный, поставьте их значения на 0.

Activation — чем активизируется триггер: **None** — не активизируется юнитом (значит, активизируется чем-то другим — см. дальше); **East** — активизируется СССР, **West** — НАТО; **Resistance** — Сопротивлением, **Civilian** — гражданскими; **Game Logic** — опять логика, которая никому не понятно; **Anybody** — активизируется любым юнитом; **Radio Alpha/Bravo...** — активизируется при отправке радиосигнала к определенной группе. Радиосигналы группам отправляются из соответствующего меню (**Backspace\0**).

Далее нужно установить частоту активизации триггера: **Once** (срабатывает только один раз) и **Repeatedly** (срабатывает каждый раз).



Как только триггер сработает, по радио передадут сообщение.

Дополнительные условия активизации триггера

После установки частоты следует обозначить стандартные дополнительные условия активизации.

Present — триггер активизируется, если в зоне его действия находится какой-либо юнит.

Not present — триггер активизируется, если юнит покидает зону его действия.

Detected by West — триггер активизируется, если юнит будет замечен НАТО.

Detected by East — то же самое для СССР.

Detected by Resistance — то же самое для Повстанцев.

Detected by Civilian — то же самое для мирных жителей.

Теперь — о времени.

Countdown — отсчет времени, по завершении которого триггер заработает. Есть три параметра: Min (минимальное значение), Mid (среднее значение) и Max (максимальное значение).

Timeout — отсчет времени, по завершении которого триггер перестанет действовать. Тоже имеет параметры Min, Mid и Max.

Идем дальше. **Type** — тип триггера.

None — без типа.

Guarded by East — под контролем СССР (никто не знает, как это действует).

Guarded by West — под контролем НАТО (никто не знает, как это действует).

Guarded by Resistance — под контролем Сопротивления (никто не знает, как это действует).

Switch — переключатель, то бишь обычный триггер.

End #1-6 — различные варианты успешного завершения миссии.

Loose — неудачное завершение миссии.

Текст

Text — тот текст, который будет высвечиваться при наведении на триггер, то бишь простое пояснение.

Name — как имя юнита используется для адресации к триггеру в скриптах или где-нибудь еще.

Условия активизации

Теперь наступает время раздела условий активизации и действий триггера.

Condition — условие, которое приводит в действие триггер. По умолчанию стоит значение **this**, это означает, что используется значение пункта **Activation**. Позже мы подробнее разберем, какие условия могут встречаться.

On Activation — командная строка, которая срабатывает в случае активизации триггера. Например, активизация какой-либо переменной: **var1=true**. Далее эту переменную можно использовать в условиях (condition) других триггеров и вейпоинтах. Например, если один триггер активизирует переменную (var1=true), а у другого стоит в поле condition «var1», то после активизации первого активизируется и второй.

On Deactivation — то же самое, только при отключении триггера.

Effects — вызывает закладку **Edit Effects**, где выбираются эффекты для триггера.

Рассмотрим эту закладку подробно.

Activation — аналогична **condition** у самого триггера. Используется, когда нужно, чтобы даже при включении триггера эффекты были не задействованы, пока не выполнится определенное условие.

Camera — эффект камеры. Камера нацеливается на тот юнит, который активизировал триггер, или на позицию самого триггера (если его активизировал не юнит, а какое-нибудь условие). У камеры два параметра — это **Effect** (тип эффекта) и **Position** (расположение).

Перечень эффектов

None — всегда стоит по умолчанию, никаких эффектов; **Terminate** — погасить все эффекты, **Internal** — вид от первого лица/внутри техники; **Zoom In** — увеличение камеры в ту область, где стоит триггер; **Zoom In Slow** — то же самое, только медленно; **Around** — вращение камеры вокруг области триггера; **Around Slow** — то же самое, только медленно; **Zoom & Around/Around & Zoom Slow** — сочетание предыдущих эффектов; **Zoom In S** — быстрое приближение; **Fixed** — фиксированное положение камеры; **Fixed (Zoom)** — фиксированное увеличение; **External** — вид от третьего лица.

Перечень позиций

Top — сверху; **Left** — слева; **Right** — справа, **Front** — спереди, **Back** — сзади.

Left Front — слева и спереди; **Right Front** — справа и спереди, **Left Back** — слева и сзади,

Right Back — справо и сзади; Left Top — слева и сверху; Right Top — справа и сверху, Front Top — сверху и спереди; Back Top — сверху и сзади, Bottom — снизу

Настави эффектов, не забудь...



...посмотреть, как это выглядит в игре.

Триггерные звуки

Sounds — выбор звуков для зоны действия триггера:

Anonymous — звуки голоса;

Environment — звуки окружающей среды;

Voice — непонятный раздел, т.к. повторяет Anonymous. Или наоборот: Anonymous — непонятный раздел;

Trigger — дополнительные звуки (лай собаки, пение птиц, выстрелы и т.д.).

Можно сделать глобальный триггер, и тогда выбранные звуки будут звучать везде.

Музыка

Music — музыка, которая заиграет во время включения триггера.

Как добавить собственные звуки и музыку, мы расскажем вам в следующих номерах.

Надписи

Со звуками разобрались, теперь рассмотрим нанесение надписей (Titles). **Type** — тип надписи.

Objects — объекты на экране. Принимает три значения: **Sphere** (сфера), **Bohemia Interactive** (лого разработчика) и **TV Set** (эффект телевизора).

Resource — набор ресурсов, используемых в игре (надписей и т.д.).

Text — выводит на экран текст. Для того чтобы перейти с одной строчки на другую, при написании текста добавьте \n в том месте, где нужно сменить строку.

Effects — как надпись будет выводиться на экран:

Plain — в центре экрана.

Bottom — внизу экрана. Не действует на объекты.

Black — затухание экрана, текст в центре. Используйте для окончания миссии, ибо назад экран не «разгорается».

Black Faded — то же самое, что и предыдущее, но через некоторое время экран вернется в нормальное положение.

Black Out — аналогично Black.

Black In — постепенный выход из затухания.

White Out — аналогично Black Out, только белого цвета.

White In — аналогично Black In, только белого цвета.

С эффектами все, далее переходим к новому разделу.

Waypoints

Вейпоинты — один из самых часто используемых разделов. После того как вы создадите нормальную карту, она, как правило, вся будет кишеть ими. Да и вообще, если посторонний человек взглянет на законченную карту, то она покажется ему бредом сумасшедшего.

Вейпоинты служат для навигации юнитов, подконтрольных компьютеру, по карте. По сути, они создают сценарий миссии. Вейпоинт в OFP — не просто какая-нибудь точка, как в прочих RTS/FPS; это своеобразный набор последовательных триггеров. Приступим к разбору.

Выделите юнит (если группа, то достаточно только командира) и щелкните два раза в нужном месте, появится окно **Insert Waypoint**.

Типы вейпоинтов

Type — тип вейпоинта, определяет стандартные действия, выполняемые дошедшими до него юнитами:

Move — двигаться к вейпоинту.

Destroy — уничтожить конкретного юнита (для этого щелкните два раза прямо по цели, чтобы проверить правильность исполненных действий, попробуйте перетащить вейпоинт с юнита: если не получается, значит, цель зафиксирована) либо всех в радиусе вейпоинта.

Get In — залезть внутрь транспорта.

Seek and Destroy — найти и уничтожить врага в определенном районе (задайте радиус), а также на пути к вейпоинту. Удобно использовать для вертолетов.

Join — присоединиться к другому юниту/группе юнитов.

Join and Lead — присоединиться к другому юниту/группе юнитов и взять командование на себя.

Get Out — всем пассажирам вылезти из транспорта.

Cycle — полезный тип вейпоинта. По достижении данного вейпоинта юнит автоматически переходит к ближайшему из своих вейпоинтов. Как думаете, где это чаще всего используется? Правильно, при создании патруля.

Load — команда к погружению в транспорт тем юнитам, которые назначены на него (это либо юниты, привязанные «веревочкой» к нему, либо назначенные с помощью команды assingos — в следующем номере мы подробно разберем подобные вещи).

Unload — аналогично Load, только команда на выгрузку. Привязка к транспорту аннулируется.

Transport Unload — высадить из транспорта юнитов, обозначенных как «cargo», то бишь всех, кроме управляющих техникой.

Hold — удерживать позицию.

Sentry — прочесывать местность.

Guard — охранять.

Talk — болтавня, продвинутое редактирование — позже.

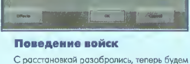
Scripted — скрипт, продвинутое редактирование — позже.

Support — поддержать сражающихся.

Waypoint Order — список вейпоинтов, который можно изменять по своему усмотрению. Полезно, когда хотите добавить новый вейпоинт не в окончание, а в какую-нибудь часть уже существующей цепи.

Description — описание вейпоинта. В следующих номерах мы расскажем об это подробнее.

В бой !



Поведение войск

С расстановкой разобрались, теперь будем вгонять в вейпоинт различные значения. Первое косается поведения войск.

Поведение в бою

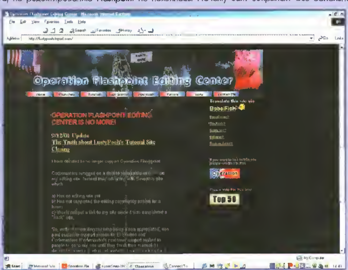
Combat Mode — поведение в бою.

No Change — ничего не менять, т.е. оставить так, как было на предыдущем вейпоинте либо в строке инициализации.



«Lusty Pooh закрыт»

Вместе с радостной вестью о выходе игры пришла и плохая новость. Codemasters, издатели игры, своим решением прикрыли святая святых всего OFP-сообщества, сайт Operation Flashpoint Editing Center (*http://lustypooh.tripod.com/*), более известный как LustyPooh (по нику создателя). Это был полезнейший ресурс о Flashpoint, более того: с этого сайта начинал осваивать искусство создания миссий для OFP каждый в этом мире, включая вашего покорного слугу. Lusty начал раскладывать игру по косточкам еще во время демо-версии и немало в этом преуспел. Фактически никакой новой информации с 9 июля (дата закрытия сайта) по редактированию Flashpoint не появилось. Почему сайт закрылся? Все банально.



Codemasters выбрали сайт, посвященный редактированию OFP, для спонсорской поддержки и предложили Lusty свою помощь. Lusty было уже согласился, но через пару дней на совете Codemasters было решено поддержать другой сайт — сайт группы Seventh, которые являются друзьями разработчиков (в игре есть саундтреки этой группы), но на сайте которых нет ничего реально полезного для создания миссий (разве только описание редактора). Свое решение они мотивировали тем, что у Seventh лучше новости (с этим не поспоришь, ведь они из первых рук) и дизайн дружелюбнее для пользователя, как и весь сайт. После подобного шага Lusty решил закрыть свой ресурс... Сегодня вам обещают миллионы, а завтра вы узнаете, что ничегошеньки не получите. Человека можно понять. Дизайн у Lusty был и впрямь «хилый», но как раз в этот момент он должен был обновиться (можете посмотреть *http://home.earthlink.net/~alexzinder/*). Но информация была незаменимо. Народ начал было организовывать петиции для восстановления сайта, но это не помогло.

Never Fire — не стрелять.

Hold Fire — не стрелять до тех пор, пока противник не войдет в зону уверенного поражения, а командир подразделения не укажет определенную цель.

Hold Fire, Engage at Will — не стрелять до тех пор, пока противник не войдет в зону уверенного поражения, огонь по собственному усмотрению.

Open Fire — стрелять по целям, указанным командиром целям.

Open Fire, Engage at Will — стрельба по собственному усмотрению.

Скорость движения

Speed — скорость движения к назначенной точке:

No Change — аналогично Combat.

Limited — малая скорость.

Normal — обычная скорость.

Full — максимальная скорость.

Построения

Formation — формации, то бишь построения:

No Change — аналогично Combat.

Column — колонной по два человека.

Staggered Col. — колонна россыпью (солдаты двигаются на удалении друг от друга).

Wedge — буквой V, командир подразделения — на кончике буквы.

Echelon L. — справа от командира.

Echelon R. — справа от командира.

Vee — буквой V наоборот (клином), командир в вершине угла.

Line — линией, командир по центру.

Поведение

Behaviour — модель поведения:

No Change — аналогично Combat.

Careless — «пофигу но все». Просто взял и пошел.

Safe — солдаты двигаются в полной уверенности о безопасности сего занятия, убрав оружие за спину.

Aware — остерегаться.

Combat — бой. Юниты передвигаются с оружием в руках и готовы в любую секунду ринуться в бой.

Stealth — скрытное передвижение. Юниты будут передвигаться максимально осторожно и ложиться на землю.

Дополнительные функции вейпоинтов

Show Waypoint — показывать ли вейпоинт во время миссии?

Never Show — не показывать.

Show in Cadet Mode — показывать на легком уровне сложности (Cadet).

Always Show — всегда показывать.

Script — запустить указанный скрипт (подробно в следующих номерах).

Все, с основными параметрами вейпоинтов ознакомились. Остальные (Placement Radius, Timeout, Condition, On activation) вы можете посмотреть в предыдущих разделах.

Synchronize

Синхронизация служит для того, чтобы сопоставить действия различных элементов редактора. Например, можно синхронизировать вейпоинт и триггер, тогда триггер сработает сразу после срабатывания вейпоинта. Или, например, нужно сделать так, чтобы два отряда атаковали одновременно, тогда создаем два вейпоинта и синхронизируем их. Пока один из отрядов не дойдет до нужной позиции, другой не пойдет к следующему вейпоинту. Как же делается синхронизация? Жмем F5 или соответствующий пункт редактора и протягиваем линию от одного объекта к другому, после этого их должно связывать синяя линия.

Marker

Данный раздел предназначен для нанесения специальных пометок на карту. Разбирать его подробно мы пока не будем, ибо наше повествование о редакторе и так разрослось до невероятных размеров. Про этот раздел обязуюсь подробно рассказать при описании создания брифингов (зачем пометки, если нет брифинга, где они и отображаются?).

Фиксажу мне, фиксажу!

Теперь, после того как описательная часть закончена, неплохо бы закрепить в голове весь этот бред. Так сказать, зафиксировать. Сделаем простенькую миссию, где посторроемся использовать все основные инструменты.

Карту предлагаю выбрать Desert Island, так как на ней практически ничего нет — ровная

земля. Для начала создадим игрока, пилота вертолета. **Side**: East; **Class**: Men; **Control**: Player; **Unit**: Pilot.

Теперь поставим вертолет для него (я очень люблю «Кобру», но вы можете поставить что-нибудь другое). **Side**: Empty; **Class**: Air; **Unit**: AH1.

Теперь создадим своих товарищей: **Group\East\Armored\T72 Platoon**. И еще одну группу T82. То же самое сделаем с врагом: два взвода (Abrams и M60). Также для врага создадим джипы с пулеметами (штук шесть). У врага будет три группы. Установите для каждой по вейпоинту в линию недалеко от их месторасположения.

Вейпоинты сделайте такими: **Combat mode**: Open fire, Engage at will; **Speed**: Full, **Formotion**: Line; **Behavior**: Combat. Далее синхронизируйте все вейпоинты (F5 — и каждый соединить). Каждому дойте указание атаковать какой-нибудь из юнитов СССР. Аналогично нашим — атаковать их. Жмем **Preview**, летим и всех бомбим. Если все работает нормально, продолжаем, если нет — делаем, чтобы работало.

Теперь нужно сделать так, чтобы миссия завершалась. Создаем триггер размером 10000x10000 (глобальные не работают), Activation by West, типо End#1, а в условиях активизации пишем **count thislist == «fleeing _x» count thislist**. Данный триггер сработает тогда, когда все вражеские солдаты будут мертвы. Все, вот и готова наша первая миссия. Жмем **Save** и выбираем **Export to Single Player**. Можете сходить в **x:\...Flashpoint\Mission** и лицезреть свою миссию в виде файла **имя миссии.территория.pbo**. Можете отправлять друзьям.

Приятно облететь свои владенья!



Красота по-русски. Правда, через американское стекло.

Настало время прощаться. Основной интерфейс я описал, объяснил, как создать простенькую миссию. Что теперь? Советую попробовать создать что-нибудь свое, имея под рукой только возможности редактора, ну и, конечно же, ждать следующего номера, где мы опишем основные команды, без которых в принципе нельзя создать настоящий интересный уровень. Появились вопросы? Пишите на *ail@dubna.ru*, постараюсь помочь, ответить обязуюсь всем. ***На нашем компакте*** вы найдете исходники пробной миссии, распакуйте их в **x:\...Flashpoint\Users\UserName\Missions**, после чего грузите редактор, запускайте Desert Island и загружайте карту. Удачного вам первого шага на минной дорожке редактирования в OFP! ■

Дмитрий Роммель aka Rommel
dmitry_rommel@hotmail.com

Жара в Арулько

Недокументированные возможности редактора "JA2,5: Цена Свободы"

В прошлом номере вы имели возможность ознакомиться со статьей «Почем нынче свобода?», в которой наглядно объяснялось, как работать с редактором карт к **«Jagged Alliance 2: Цена Свободы»**. За месяц мы получше изучили редактор и обнаружили в нем несколько недокументированных возможностей, не упомянутых в статье, но способных существенно упростить, а в чем-то даже «инновировать» процесс картостроения. Читайте, внимайте, мотайте на...

Слухи о невозможности размещения NPC сильно преувеличены. Существует такая программа — **JA2 UB Map Converter**. Так вот, вытащив с ее помощью оригинальные карты из ресурса **binarydata.slf** и открыв их в редакторе, можно обнаружить на картах не только врагов, но и NPC, и гражданских! Кроме того, в меню **Mercs** появился новый пункт, отвечающий за появление NPC в секторе (очевидно, пережиток JA2, где появление того или иного NPC зависела от многих факторов). Можно, стерев на карте весь ландшафт и изменив тайлсет, сделать на основе оригинальной карты свою собственную, перемещая гражданских, как и наемников, правой кнопкой мыши (новых добавлять нельзя). Все оригинальные NPC останутся при игре, кроме «именных» (например, Текса, Морриса). Собственно, моя карта **Druglord's Mansion** (была на компакте прошлого номера) этому пример. А теперь — еще кое-какие дополнительные возможности, которые, однако же, могут привести к неправильной работе и зависанию. Можно создавать карты с жуками и танками, импортировав карты из оригинального JA2. Танки работают (через раз), а жуки все время вешают игру. Можно добавлять новых NPC, щелкнув на старом и выбрав в меню Mercs иконку с таблицей и опцию **Open Door**: расставьте **10 точек** в произвольных местах, и при последующих щелчках будут появляться новые NPC. Однако попытка поговорить с ними вешает игру. Можно оставлять запертые двери с оригинальных карт, но переносить их нельзя.

Вот, собственно, и все дополнение. Творите, и да пребудет с вами дух великого JA. ■

Стандартные коды

Alone in The Dark 4

Запустите игру из командной строки: **alone4.exe wizardmaster**. В игре в окне, где находятся предметы, вы увидите специальное «читерское» меню.

Anachronox

Откройте файл <каталог игры>\anox\data\CONFIGS\Default.cfg любым тестовым редактором, предварительно сделав резервную копию этого файла. Найдите строку **set debug 0** и поменяйте 0 на 1, чтобы включить режим кодов. Во время игры нажмите «~» для вызова консоли и введите коды.

invoke 1:86 — разрешить ввод кодов.
battlewin — победить.
noclip — проходить сквозь стены.

Arcanum

Начните игру. Запомните текущее количество денег и сохранитесь. С помощью HEX-редактора откройте файл сохраненной игры, например, **Slot0000.tfaf**. Переведите текущее количества денег в шестнадцатеричный код и ищите



значение в Slot0000.tfaf. Скорее всего, результат будет только один. Например, у вас было **23123** монет. В шестнадцатеричном коде будет **5A53**. Но в файле все выглядит несколько иначе: **535A**. Найдите это значение и измените его на любое требуемое. Например, на **FFFF**. Теперь осталось только загрузить сохраненную игру и наслаждаться жизнью. А если деньги снова кончатся, просто повторите процедуру заново.

Baldurs Gate 2: Throne of Bhaal

Откройте файл **baldur.ini** в корне игры любым текстовым редактором. Найдите комментарий [Program Options]. Поместите туда такую строку:

Debug Mode=1

Начните игру. Нажмите **[Ctrl][Space]**, чтобы активизировать консоль. Вводите коды, нажимая после каждого из них [Enter].

CLUAConsole:SetCurrentXP(XXX) — уровень опытности героев, где **XXX** — величина, которая может быть не более **2950000**. Действует только на выбранного в данный момент персонажа.

CLUAConsole:AddGold(XXX) — количество золота, где **XXX** — значение.

CLUAConsole:ExploreArea() — показать карту.

CLUAConsole:CreateItem(id) — добавить предмет, **id** — название предмета.

CLUAConsole:CreateItem(«[название предмета]»,[номер]) — добавить несколько предметов.

Горячие клавиши. Введите **CLUAConsole: EnableCheatKeys()**, чтобы разрешить их использование.

[Ctrl] + R — вылечить героя.
[Ctrl] + J — переместить героя (или всех выделенных героев) на указанную курсором позицию.
[Ctrl] + T — вылечить персонажа и устранить действие заклинания.
[Ctrl] + Y — убить выбранного монстра.

Dead Zone

Давите Enter и пишите коды.

give me some oil — 10 000 нефти в вашу казну.
on screen — распахнуть карту.
protect me — режим бога.
free build — все строится «на халяву».
fast build — все возводится быстрее в несколько раз.
show enemy mines — все мины как на ладони.
victory — победа на данном этапе за вами.
defeat — поднять лапки кверху, развернуть белый флаг и сдаться на милость врагу.

Max Payne

Запустите игру с параметром **-developer**. Очутившись внутри, нажмите **F12**, чтобы вызвать консоль.

God — режим бога, **Mortal** — отключить режим бога, **ShowFPS** — показать данные fps, **NoClip** — полет, **NoClip_off** — отключить функцию полета, **GetAllWeapons** — получить все оружие, **GetInfiniteAmmo** — нескончаемые патроны, **GetBaseballbat** — бита в качестве «единички», **GetBeretta** — «Беретта» в качестве «единички», **GetBerettaDual** (или **GetDualBeretta**) — двойная «Беретта», **GetDesertEagle** — Desert Eagle (пистолет).

Дальше пошло *оружие* сплошным потоком: **GetSawedShotgun** — Shotgun #1, **GetPumpShotgun** — Shotgun #2, **GetJackhammer** — Jackhammer shotgun, **GetIngram** — Ingram, **GetIngramDual** (или **GetDualIngram**) — Dual Ingrams, **GetMP5** — MP5, **GetColtCommando** — «Кольт», **GetMolotov** — коктейль «Молотова», **GetGrenade** — "лимонки", **GetM79** — M79, **GetSniper** — «снойперка».

Тут оружие заканчивается и начинаются иные *сладости*:

GetHealth — здоровьишка поднабрать, **GetPainkillers** — принять стим-порко-пак.

PowerBall

Для активизации кодов необходимо запустить игру с параметром **/cheat**. А когда игра благополучно загрузится, не забыть активизировать заветные клавиши.

Shift + N — отправить себя, любимого, на следующий уровень.
Shift + L — телепортироваться на самый распоследний уровень.
Shift + F — завершить игру.
Shift + U — бесконечные жизни.
Shift + A — точный кий.
Shift + T — удлинить кий.
Shift + B — добавить шаров.
Shift + O — «ядерные» шары.
Shift + R — перезагрузить стол, вернув его в «первозданное» состояние (может не работать, если в лузы загнано более половины шаров).

Ski-Doo X-Team Racing

Отправляйтесь в меню **Player&Tuning** и в строке имен «лихих наездников» вводите: **gimmegravity**, **gimmecheatreset**, **gimmesuperboost**, **gimmeflyhigh**, **gimmetunin**, **gimmealltracks**, **gimmeallsleds**. Описывать результат от действия кодов не будем. Посмотрите сами. Иначе удовольствия совсем никакого не испытаете, а так — очень даже прикольно.

TechnoMage: Return of Eternity

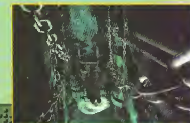
Во время игры давите **Enter** и вводите (все коды — с прописной буквы).

victory is mine — победа; **now you die** — проигрыш; **fill this bag** — добавить 10 000 в свою копилку; **revelation** — показать всю карту; **build anything** — открыть доступ ко всем квестам; **give me power** — доступ ко всем заклятьям; **cheezy towers** — снять ограничение по расстоянию на заклятья; **restoration** — подлечиться, **frame it** — показать fps; **I'm a laser baby** — послать все к черту и выйти из игры, **grow up** — выбранный персонаж «толстеет» сразу на пять уровней.

Шестнадцатеричные коды

Alone in The Dark 4

Бессмертие — **43534E (90)**, **43534F (90)**, **435350 (90)**.



Бесконечное сохранение — 448C28 (90), 448C2C (90), 448C2D (90), 448C2E (90).

Бесконечное аружие — 449113 (90), 449114 (90), 448E95 (EB), 448E96 (00)

К этой игре на нашем диске имеется трейнер.

Anachronox

Запуск…емый …айл anax.exe

Деньги — 55D093C (90), 55D093D (90).



К этой игре на нашем диске имеется трейнер.

MechCommander 2

Запускаемый файл mc2rel.exe

Бесконечные деньги — 499DB2 (90), 499DB3 (90)

Operation Flashpoint

Запускаемый файл: operationflashpoint.exe

Бесконечный боезапас (для любого оружия) — 564C9F (90), 564CA0 (90)

К этой игре на нашем диске имеется трейнер.

Startopia

Запускаемый файл: startopia.exe

Неиссякаемые деньги — 49F6B5 (90), 49F6B6 (90), 49F0B3 (90), 49F0B4 (90), 49EEAA (90), 49EEAB (90).

Много денег — 49EEC5 (C7), 49EEC6 (41), 49EEC7 (0C), 49EEC8 (FF), 49EEC9 (FF), 49EECA (00), 49EECB (00), 49EECC (C3).

К этой игре на нашем диске имеется трейнер.

Игровые ресурсы

Alone in The Dark 4

<Каталог игры>\dialog*.wav — диалоги, звучащие в игре.

<Каталог игры>\movies*.bik — мультики.

<Каталог игры>\sound2*.wav — еще звуки.

Anachronox

<Каталог игры>\anaxdata\music\mp3*.mp3 — музыка. В подкаталогах тоже музыка.

<Каталог игры>\anaxdata\sound\dialog\<подкаталог>\mp3*.mp3 — диалоги.

Arcanum

<Каталог игры>\data\dlg*.dlg и <каталог игры>\modules\vormantown\dlg*.dlg — диалоги в текстовом виде. Заключены в фигурные скобки {}. При желании можно изменить содержание с помощью текстового редактора.

<Каталог игры>\data\mes*.mes, <каталог игры>\modules\Arcanum\mes*.mes и <каталог игры>\modules\vormantown\mes*.mes — сообщения, которые выдает игра

<Каталог игры>\data\oemes*.mes — названия предметов и персонажей

<Каталог игры>\data\TIGCahce\movies*.bik — заставки с логотипами и эмблемами фирм-производителей.

<Каталог игры>\modules\Arcanum\movies*.bik — мультики.

<каталог игры>\modules\Arcanum\sound\music*.mp3 — музыка.

<Каталог игры>\modules\Arcanum\TIGCache\sound*.* — звуки в .wav и .mp3.

MechCommander 2

<Каталог игры>\data\movies*.bik — мультики и заставки. В том числе и те, что прокручиваются во время игры и показывают людей, отдающих приказы или сообщающих обстановку. Здесь же лежат файлы *.tga, где находятся статичные картинки с этими персонажами (показываются, если у вас в игре отключен режим видеороликов).



<Каталог игры>\data\insignia*.tga — иконки и значки.

<Каталог игры>\data\sound*.wav — звуки.

Microsoft Train Simulator

<Каталог игры>\trains\trainset\<название поезда>*.eng; *.s; *.sd; *.wag — скрипты с параметрами поездов и вагонов (скорость, масса и т.п.). Разгоним старенький паровоз до первой космической.

<Каталог игры>\trains\consist*.con — еще несколько параметров вагонов

Редактировать все эти файлы нужно hex-редактором, несмотря на то, что параметры идут открытым текстом.

Operation Flashpoint

Чтобы вытащить указанные ниже ресурсы этой игры, вам придется воспользоваться программой WinRipper.

<Каталог игры>\dta\sound.pbo — здесь находятся различные звуки окружающей среды. В основном это голоса птиц. Может пригодиться в качестве сэмплов электронным музыкантам и DJ

<Каталог игры>\dta\voice.pbo — звуки. Но на этот раз — голоса людей

Startopia

<Каталог игры>\missions\<номер миссии>*.txt — скрипты с параметрами миссий, написанные на С-подобном языке программирования. Лежат открытым текстом.

<Каталог игры>\text\<название языка>*.txt — тексты разговоров. Можете изменить по-своему

АНТИКВАРИАТ

X-COM: UFO Enemy Unknown и X-COM: Terror from the deep

В этих играх есть отличный способ увеличения денег на счете. Сохраните игру в один из 10 слотов (например, во второй). Теперь войдите в каталог Game_X, где X — это номер слота, в который вы сохранили игру (в моем случае это Game_2). В нем найдите файл liglob.dat и откройте его hex-редактором. Первые три байта измените на FF FF FF. Сохраните и загрузитесь в игре из того слота, в котором сохраняли вашу игру до редактирования. Теперь у вас должно появиться достаточно денег, чтобы спокойно играть и развивать свою базу. А если не хватит, повторите все эти действия еще раз.

EASTER EGGS

Полет над гнездом»...

Мало кто догадывается, что по уровню-заставке, на фоне которого располагается главное меню в самом начале игры (тот самый шикарный готический замок), можно пройтись пешком. Для этого нажмите Escape, чтобы убрать меню, затем F6, чтобы сохранить игру, а затем F8 (или F7, если вы счастливый обладатель коробочки с Unreal Gold), чтобы загрузить сохраненку, и вы окажетесь на уровне. Монстров на уровне не предусмотрено, ровно как и оружия, но обратите внимание, как интересно передвигается главный герой. Во время каждого шага происходит раскачивание из стороны в сторону, как при настоящей ходьбе. Именно так должно было выглядеть перемещение в Unreal по задумке авторов первоначально. Но затем, в угоду играбельности, этот реалистичный элемент был нивелирован.

[illegible] коды", [illegible] "Игровые ресурсы" [illegible] AKA Docent (romanakadocent@[illegible]

и Алексей Макаренков (makarenkOFF@igromania.ru)

«Easter Eggs» — or@NGE (orange@igromania.ru)

[illegible] руководство [illegible]

Chaos Mage
chaos_mage@geocities.com

Вступление к рубрике "Вне компьютера"

Хотелось бы вкратце отметить два момента.

Во-первых, с этого номера начинается наше сотрудничество с крупнейшим отечественным сайтом по "внекомпьютерным" играм "Ролемансер". Выражаться оно будет во множестве различных аспектов. Например, уже вы можете видеть, нынешний блок новостей почти полностью подготовлен силами сотрудников сайта.

Во-вторых, в этом номере мы делаем передышку в публикации статей и задачек по Magic: The Gathering. Это именно передышка, которая закончится с выходом следующего номера, где вас ждут новые задачки и очередные статейные материалы. Пока же всем эмтэгэшникам рекомендуется не забыть заглянуть на наш компакт-диск.

Редакция

ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

***

Компания Wizards of the Coast не собирается терять пальму первенства в индустрии ролевых игр. Главным продуктом компании, как известно, является самая старая РПГ — *Dungeons & Dragons*. Фирма объявила о линейке новых продуктов на следующие полгода. *Masters of the Wild*, заключительное дополнение по отдельным классам (на этот раз для друидов, рейнджеров и варваров), выйдет в феврале 2002; *Deities and Demigods*, книга о бессмертных существах, появится в апреле 2002; а также всех поклонников системы ждут два высокоуровневых приключения: *Lord of the Iron Fortress* и *Bastion of Broken Souls* (для персонажей 15 и 18 уровней соответственно), которые увидят свет этой зимой.

Мания на d20-совместимые проекты охватывает все большее количество производителей игр. К радости сотен тысяч фанатов, вновь оживет готический мир *Ravenloft*, который Wizards отдали на откуп компании Arthaus. Уже в следующем месяце появится *Ravenloft 3rd Edition*, полное описание мрачного мира. В отличие от издания *AD&D*, в новую редакцию не войдут ряд доменов (государств) и некоторые могущественные негодяи, например — *Lord Soth* и бессмертный *Vecna*. Но поклонникам не стоит рвать на себе волосы по этому поводу: их не удалили из мира, просто объем книги слишком мал, чтобы туда вместить сразу все. *Secrets of the Dread Realms*, книга «готического» ДМа, появится на прилавках в ноябре, а *Denizens of Dark-ness*, описание чудовищ, — в декабре.





В дальнейшие планы компании входит *Van Richten's Arsenal* — сборник новых видов оружия, заклинаний, артефактов и, конечно же, «престижных» классов, специально «заточенных» для охоты за порождениями ночи. Кроме того, любители хоррора *Ravenloft* теперь получат свое периодическое издание: *Ravenloft Gazetteer*.

Sword & Sorcery — крупнейший независимый d20-совместимый издатель — взял под свое крыло компанию *Malhavoc Press*, созданную бывшим сотрудником Wizards of the Coast — *Монте Куком (Monte Cook)*. Таким образом, под крылом S&S оказался уже четвертый разработчик. Кроме Malhavoc Press в S&S издаются собственно Sword & Sorcery Studios (мир *Scarred Lands*), Necromancer Games (приключения в стиле dungeon crawl) и упомянутый выше Arthaus. Распространением их продуктов занимается известная компания White Wolf Games.

Стремительное развитие рынка d20-продуктов привело две издательские компании к закономерному решению. Речь идет не об объединении компаний, а о слиянии игровых миров. Точнее, игрового мира и города. Компания Green Ronin Publishing выпускает серию приключений по городу *Freeport*. Кстати, одно из них — *Death in Freeport* — заслужило награду Origins Award в номинации "Лучшее приключение". А компания Paradigm Concepts выпускает приключения по миру *Arcanis*. Ничто не помешало фирмам вписать портовый город в этот мир. Для того чтобы красиво и логично поместить город на карту конкретного игрового мира, разработчикам придется потрудиться, так как *Freeport* войдет в описание мира — книгу *Codex Arcanis*. Это первый случай, когда разработчики соединяют в одно целое разные игровые миры. Ход очень перспективный, и в будущем можно ожидать повторения такого решения.

***

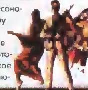
Компания Avalanche Press, знаменитая своими историческими варгеймами, разрабатывает псевдоисторические d20-совместимые компании. После *The Last Days of Constantinople* на прилавках магазинов появилась история викингов под названием *Greenland Saga*, повествующая о забытой колонии в Гренландии. Разработчики также обещают игрокам новое развлечение — возможность поиграть в младших богов и богинь скандинавского пантеона с помощью книги *Ragnarok: Tales Of The Norse Gods*. Ну а действие их следующего приключения будет происходить в Древнем Китае. *Jade & Steel: Mythic Imperial China* появится в этом месяце.

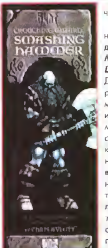
***

Не отстают от главных d20-компаний и более мелкие производители. Компания с веселеньким названием Chainmail Bikini собралась издать книгу под названием Beyond Monks, детализирующую игровой класс восточного монаха и различные боевые стили.

***

Занялась d20-разработками и известная компания Atlas Games. На той же волне популярности восточных единоборств и китайской мифологии (начавшейся после фильма *Crouching Tiger, Hidden Dragon*) фирма выпускает новую линейку продуктов — *Coriolis*. Приключения в стиле китайских боевиков из ролевой игры *Feng Shui* совмещены со статистиками *d20*. Тем самым игроки в *Feng Shui* получают возможность играть с помощью правил любимой игры, а прочие смогут использовать Третью редакцию *D&D*. Правила боя *wuxia* позволят d20-персонажам преодолевать силу земного притяжения и производить особые боевые маневры, за которые так любят китайское фэнтези. Первое приклю-





чение, Burning Shaolin, выйдет в этом октябре.

Кроме того, в Atlas Games решили всерьез заняться древностями и мифологией северных народов: Руси и Скандинавии. Дополнение для игры *Ars Magica*, вышедшее недавно и именующееся *The Dragon and the Bear*, целиком посвящено истории Древнерусских княжеств, Новгородской вечевой республики, Польского королевства и империи монголо-татар. Книга не только описывает различные виды славянской нечисти, включая *русалок*, *домовых* и *злыдней*, но и предлагает игроку испытать себя в шкуре *волхва*. Аналогичное дополнение по культуре варягов-викингов называется *Ultima Thule*, но гораздо более красочно варяги представлены в новой «манчкинской» игре *Rune* (созданной на основе компьютерного прототипа), в которой, кстати, также можно посетить Гардарики — восточные земли словян — и прочие территории Европы и *«пройти по ним, оставляя за собой пустыню»* (цитата из анонса системы). Возможность порезать всяких чудовищ на мелкие части предоставит новое дополнение *Crouchung Wizard, Smashing Hammer* (название, видимо, пародирует все тот же *Crouching Tiger, Hidden Dragon*).



***

Перемены произошли и в популярнейшей вселенной *GURPS*. Компании Steve Jackson Games (которой принадлежит система) и Fantasy Flight подписали лицензионное соглашение об издании новой книги правил *Blue Planet*. Будет выпущена конверсия этого океанического мира под механику *GURPS*. Компания Fantasy Flight Games известна как издатель *Thunder's Edge* и *Diskwars*, которые в 1999 стали номинантами на приз *Origins Awards*.

В тестирование пошла книга правил *Deadlands: Weird West*, которая создана компанией SJ Games по ролевой игре *Deadlands* от Pinnacle Entertainment. Действие Deadlands: Weird West разворачивается на псевдоисторическом Диком Западе. Выход книги ожидается этой осенью.

Неясно, видит ли Fantasy Flight свой новый *«дисковый-гексагональный» Vortex* достойной сменой на рынке для гениально-простых *Diskwars*, но, на взгляд варгеймера, прогресс — налицо. *Vortex* использует карты-диски шестигранной формы и общую механику самых простых «боксовых» варгеймов. Симпатично, правда, стиль графики нарочито комиксный. Но это ожидалось. В общем, игра готова и пошла в печать. Осталось лишь решить для себя, «дисковые» настолки — это варгеймы или все-таки коллекционные карты?

"ЭПОХА БИТВ"

Игровая система "Эпоха битв" бурно развивается. "Звезда" выпустила два новых набора: *"Персидская кавалерия"* и *"Римская пехота"*. Набор "Персидская кавалерия" особенно интересен экзотической деталью — в него входит колесница. Видимо, вслед за появлением новой армии вскоре выйдет и римская конница.

Продолжает также расширяться тема осады. Выпущены наборы *"Осадные машины"*, *"Метательные машины"*, *"Античная крепость"*. Так что, кроме полевых сражений, стало возможно разыгрывать осаду и штурм. Все эти новшества существуют и по частям, и вместе. Они объединены одной игрой под названием *"Штурм крепости"*.

Кроме расширения игровой системы, начата новая серия — фишечные стратегические игры безо всяких солдатиков. Раньше других свет увидят *"Бородино"* и *"Северная война"*. Первая отражает тактический уровень сражения, где фишка изображает примерно бригаду. Вторая описывает почти всю Северную войну от битвы под Нарвой до Полтавы.

НОВОСТИ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

Вот-вот на прилавках появится долгожданный Кодекс ***W40k Cityfight*** — солидные дополнения к ***Warhammer 40k***, выходящие отдельной книгой. Помимо новых правил для боев среди развалин (за что новый Кодекс уже получил неофициальное прозвище "*W40k*-Сталинград"), в книге будет приведена история отчаянной борьбы за город *Ворен* (Кодианский Сектор), новая экипировка — для городских боев — и новые листы армий. Появление кодекса — событие долгожданное и предсказуемое, ведь именно среди руин и остовов зданий ***W40k*** приобретает мощнейший боевой накал.

Весьма оригинально закончилось соревнование "*Bug Hunter Squad*" (Охотники на Тараканов — то есть Тиранидов), начатое на сайте Games Workshop еще зимой. После того как были рассмотрены все варианты Правил нового элитного отряда Космодесанта и объявлены победители, за дело взялся один из "отцов-создателей" W40k Энди Чамберс. Совместно с Питом Хайнесом, Победителем соревнования, Энди написал Правила для "Стражи Смерти" — элитного отряда, охотников на ВСЕХ ксеномов (а не только Тиранидов!). Отряд потрясающе укомплектован и, надеюсь, достойно — огнем бронебойных патронов и Спец-гранатами — встретит две новые расы пришельцев (*Тау* и *Круут*), которые появятся этой осенью!

Из менее значимого. В августе-сентябре продолжится выпуск фигурок для фэнтезийно-вархаммеровских *Dark Elf*. Особенно интересными из еще не вышедших являются *Sorceress in Cold One*, *Unit Shades* и *Unit Cursed*. И еще для поклонников женской красоты, являющихся одновременно игроками в *Inquisitor*, появятся великолепно выполненные фигурки *Assassin Severina & Sevora*.



***

Появилась точная информация о сроках выхода модельного ряда к варгейму ***Lord of the Rings***, разрабатываемому **Games Workshop**: миниатюры (а значит — и сама игра) будут появляться уже с 7 ноября, в самый разгар ажиотажа вокруг кинофильма — первой части, снятой по мотивам трилогии Толкиена.

Тени сгущаются над Альбионом

Мистический таинственный Остров Штормов — Альбион, тысячелетиями скрывавшийся под покровом мощнейших чар Сторожа Света, — ныне стал ареной ужасающей битвы Вселенной Warhammer. Альбион, остров туманов, похож скорее на мифологическую Ирландию, чем на Англию: храбрецы, осмелившиеся прорваться сквозь покров штормов и туманов, окажутся в полосе рифов и прибоя, далее их ждут бескрайние и бездонные болота, скрывающие от посторонних глаз гряды магических камней-менгиров — легенды гласят, что эти каменные кольца построены Древними, создателями Мира Warhammer, и являются или Звездными Вратами, или Хранилищами Древнейших Знаний. Многие тысячи лет друиды Альбиона — Говорящие Правду — скрывали эти знания от угрозы вторжения Хаоса.

Ныне Остров в опасности — Темный Хозяин послал своих Эмиссаров (Dark Emissaries) на поиск сокровенных знаний Древних. Орды орков и гоблинов обрушились на остров, ужасающие Черные Ковчеги Темных Эльфов готовят десант, Имперские корабли обгоняют транспорта гномов из Борок Ворро — все Силы ***WFB*** стремятся попасть на Альбион.

Темные Эмиссары ведут силы Хаоса, Темных Эльфов, Нежить, Гномов Хаоса и Скавенов, им противостоят Говорящие Правду во главе армий Высокорожденных Эльфов, Лесных Эльфов Лорена, Человекоящеров и Гномов. Остальные — Бретонцы, Империя и Орки — сражаются каждый сам за себя.

Итак, вдохновленная успехом своей прошлогодней всемирной кампании "Битва за Армогеддон" (посвященной Вселенной ***W40k***), **Games Workshop** этим летом решила повторить удачное мероприятие — но сей раз сражения развернутся в мире ***Warhammer Fantasy Battles***, и новая кампания получила название ***"Тени Альбиона"***. Суть происходящего грандиозного действа такова. Каждый из игроков со своей армией становится на сторону Светлых, или Темных, или Нейтральных Сил. По всему миру в клубах **GW** результаты сражений записываются — и отправляются в Главный Штаб **GW** для составления "фронтовой" сводки. Шесть недель продлится эта настоящая война, где каждый (!) из игроков в буквальном смысле может вырвать из рук врага победу — для ЕГО расы, его Армии! Ибо исход кампании прямым образом отразится на дальнейшей истории Вселенной **WFB**, так как победившая Армия получит доступ к сокровенным знаниям Древних! Разработано 6 новых Сценариев — от высадки с кораблей в прибрежной полосе Альбиона под огнем береговых укреплений врага до захвата самих Магических Камней.

31 августа кампания ***"Альбион"*** закончится — и мы узнаем имя Победителя.



MAGIC: THE GATHERING

Новости августа - сентября

Len Tiay (lentiay@yahoo.com)

Душный антициклон, стоявший над Россией весь июль, никак не затронул мировую магическую сцену. Сезон там в самом разгаре. Во-первых, закончился Европейский чемпионат, о первом дне которого мы рассказали в прошлом номере. К сожалению, российско-украинский десант выступил не слишком удачно, и лучший из наших, москвич *Евгений Рогинский*, занял лишь 62-е места. А чемпионам Европы стал простой норвежский паренек *Eivind Nitter*, кстати — уже третий норвежец, покоривший Европу. Колода Counter-Rebels помогла ему добыть славу и 15 тысяч долларов на карманные расходы.

Во-вторых, завершились чемпионаты стран, формирующих команды к мировому первенству. Канада последней выдвинула своих представителей — *Terry Tsang*, ставшего чемпионом и игравшего колодой Skies, и *Elijah Pallock* с новичком *Sam Lount*, в руках которых успешно крушили соперников Counter-Rebels и Dark Fires соответственно.

В-третьих, Апокалипсис ворвался в Тип 2, и все игроки сейчас пытаются предугадать явно изменяющийся метагейм. Любительский чемпионат мира (для игроков, не набиравших очков на профессиональных соревнованиях) был первым крупным соревнованием, которое основательно встряхнул новый сет. Что привело к удивительному результату — семь колод из Топ-8 были контрольными, а восьмой была черно-белая Арена, также недалеко убежавшая от основных принципов контроля! Для статистиков формирующего метагейма будут интересны следующие цифры: на чемпионате было представлено 113 контрольных колод (из них 24 основаны не на синем цвете), 70 Огней, 28 Арен, 21 Оппозиция, 16 Ребелей, 71 Агро-колоды, 5 Домейнов, 11 Мостов, 6 колод на Wild Research и 6 разрушающих земли.

А в-четвертых и в-самых-главных, скоро мы узнаем, кто же станет новым чемпионом мира. Смертельная схватка года пройдет в Торонто с 8 по 12 августа. Это и станет главной темой следующего выпуска новостей MTG.

На компакте можно посмотреть Топ-8 колод с упомянутых турниров.



Новости подготовлены крупнейшим русским порталом по ролевым играм и варгеймам РОЛЕМАНСЕР специально для "Игромании" (www.rolemancer.ru).

Николай Пегасов
pegasoff@rolemancer.com

Настоящий Комбат, или Искусство умирать красиво

Особенности боя Третьей редакции Dungeons & Dragons

Из предыдущего номера «Игромании» вы узнали, что представляют собой классы и расы Третьей редакции D&D. Сегодня мы расскажем о том, как эти расы и классы проявляют себя, встречаясь в смертном бою.

THAC0 пропало, осталось AC

Если спросить любого человека, мало-мальски знакомого с AD&D, какие термины игры он может назвать, первым делом он вспомнит THAC0 и AC, то есть значения атаки и защиты. В Третьей редакции D&D механика расчета промахов/попаданий изменилась, что привело к исчезновению самого труднопроизносимого параметра — THAC0.

Во Второй редакции и THAC0 (to hit Armor Class 0), и AC (Armor Class — класс защиты) были чем ниже, тем лучше. При ударе по противнику вы из своего THAC0 вычитали AC врага и затем бросали d20. Если результат на кости был равен или превышал разность, то атака считалась успешной и вы переходили к еще более ненавистной для неприятеля процедуре расчета повреждений. Таким образом, в процессе удара вам приходилось выполнять арифметическое действие вычитания (скорее даже не вам, а ДМу, так как не всякий ДМ разглашал AC своих чудовищ). Из новых правил выкинули THAC0, заменив его бонусом атаки. Теперь и этот бонус, и AC чем больше, тем лучше. Атака считается удавшейся, если сумма вашего бонуса атаки и того, что вы выбросили на d20, равна или превышает AC противника, то есть вы при ударе совершаете арифметическое действие сложения (многим игрокам это кажется удобнее вычитания).

Атака бывает двух типов: ближний бой (melee) и стрельба (range). Общий бонус атаки складывается из базового бонуса (зависящего от класса и уровня персонажа или количества «хитовых» костей монстра), силы (в ближнем бою) или ловкости (при стрельбе), «волшебности» оружия, имеющихся навыков (о них рассказано ниже), случайных обстоятельств (например, атаковать противника сверху проще) и ряда более редких факторов наличие особых магических вещей или присутствие заклинаний.

Голый человек с Dex=10 (нейтральное значение) имеет AC 10, к которому может добавлять огромный список всевозможных бонусов. Основными бонусными компонентами, улучшающими AC, являются: доспех, щит, толщина шкуры (или панциря, или чешуи; как вы понимаете, данным бонусом располагают по преимуществу чудовища, а не персонажи игроков, которые могут получить подобное лишь благодаря магии), ловкость и увертливость (dodge, дается особыми навыками). Все прочие бонусы к AC являются волшебными. Каждый из упомянутых бонусов учитывается в суммарном AC единственный раз: если поверх рыцарских лат напялить кольчугу или взять по одному щиту в каждую руку, то AC от этого не вырастет, так как латы и кольчуга, а также оба щита, обеспечивают один и тот же вид бонуса — доспех и щит соответственно. Исключение составляет бонус увертливости: все имеющиеся способности или навыки, дающие этот бонус, складываются.

Зачем в Третьей редакции так подробно систематизирована структура AC? Оказывается, это очень удобно при расчете удачи ряда специальных атак. Например, ряд боевых заклинаний требует *касания* цели, и при определении AC против касания не учитываются, как вы догадываетесь, бонусы доспеха, щита и шкуры. А вот ловкость с увертливостью и большинство магических бонусов помогут. Если же противник, по которому дубасят булавой, парализован, то ловкость, увертливость и даже щит его не спасут, и надеяться остается лишь на доспех. AC теперь очень гибок и легко и логично варьируется в зависимости от ситуации. Но, как и в прошлом варианте правил, AC не изменяется с набором опыта, в отличие от атаки. Изменить его в лучшую сторону можно лишь могущественным волшебством или надев доспех попрочней да потяжелее.

Броня крепка, и кони наши быстры

Перечень доспехов принципиально не изменился. Их по-прежнему много и они по-прежнему ничего общего не имеют с историческими прототипами. Спектр выбора простирается от ватника (padded) до рыцарских лат (full plate). Но появились новые интересные характеристики «армора».

Во-первых, чем более громоздкий и негибкий доспех вы на себя напялите, тем ниже будет ваша ловкость (Dex). Собственно, доспехи просто ограничивают верхнюю планку ловкости. Например, максимальная ловкость человека, облаченного в чешую (scale mail), не может быть выше 17 (если у него ловкость выше, то считается, что она равна 17). Отсюда мораль: если тебе необходима высокая ловкость (для стрельбы или воровства), носи легкий доспех. Последняя истина подтверждается и второй характеристикой брони: штрафом, налагаемым при использовании ряда умений типа бесшумного передвижения или лазания по стенам. Скорость персонажа также зависит от тяжести надетого доспеха. Ну и, наконец, третья новая характеристика — шанс потери активируемого заклинания. Оно распространяется только на магов, колдунов и бардов; чем тяжелее выбранная броня, тем чаще колдовство не будет удаваться. В любом случае, какой доспех ни надень, а и на него найдется свой ржавый меч.

Меч рыцарский, системы «Двуручник»

Чем предлагает помочь Третья редакция? Набор практически прежний, вот только широкий меч наконец-то исчез, объединившись с длинным, и нет бесконечного перечня оружия на длинном древке: оставили четыре вида. И правильно, все равно ими никто не пользовался. Плюс добавилось большое количество «расового» оружия — орочий двойной меч, гномий молот и т.п. Упомянутый двойной меч относится к новому оружейному подвиду: это оружие с длинным древком, на которое с обоих концов насажены боевые части,

одиноковые (двойной цеп) или разные (топор и наконечник копья на дварфовском «ургроше»).

Все виды оружия во Второй редакции различались размером и весом, фактором скорости (speed factor), частотой стрельбы (для стрелкового и метательного), типом повреждений (режущие, колющие, ударные), костью повреждений по целям человеческого размера и меньше, костью повреждений по целям большего размера. В Третьей эти две последние кости упрощения ради свели в одну, фактор скорости убрали и частоту стрельбы унифицировали: лук, к примеру, теперь стреляет не два, а один раз в раунд, как и прочее стрелково-метательное оружие.

Главным нововведением стала характеристика критического удара, приписанная к каждому виду оружия. Оно складывается из шанса этого удара (он случается, когда при атаке на d20 выпадают максимальные значения) и множителя повреждений. Объясню, что все это означает. Мечом, с его длинной режущей кромкой, проще нанести серьезное ранение, чем топором, так как топор имеет небольшую секущую поверхность, зато топор, если он точно попал в цель, нанесет гораздо более глубокую и опасную рану, чем меч. В механике игры это отражено следующим образом: меч наносит критический удар при выбрасывании на кости 19 или 20, а топор — только 20; повреждения мечом при критическом ударе удваиваются, а повреждения топором — утраиваются. Некоторыми видами оружия легче проводить критические удары (сабля наносит их при результате на d20, равном 18, 19 или 20), а некоторыми можно наносить чудовищные раны (кирка учетверяет повреждения при критическом ударе).

Повреждения складываются из базовой кости оружия (от d1, то есть всегда единицы, у маленького сюрикена до d12 у здоровенной двуручной секиры), бонуса силы (при двуручном хвате он еще и умножается на 1,5), навыков, «волшебности» оружия и бонусов заклинаний.

Все оружие теперь делится на 3 строгих группы: простое (simple), боевое (martial; а какое еще может быть оружие, как не боевое?) и экзотическое (exotic). Разные классы персонажей изначально имеют доступ к разным группам оружия: жрецам доступно лишь простое, а воинам — еще и боевое. Понятное дело, ТТХ у аналогичных видов оружия более высокой группы несколько приятней. Для того чтобы научиться пользоваться каким-либо одним видом экзотического оружия, необходимо потратить на него навык. Эта того стоит: к примеру, кость повреждений длинного меча (martial) — d8, а кость «бастарда» (exotic) — d10. Взять навык владения экзотическим оружием можно лишь в том случае, если уже владеешь боевым, иначе потребуется потратить навык на все боевое оружие.

Мне папа показал один приемчик!..

Раз уж зашла речь о навыках, то рассмотрим их чуть подробнее. Навыки способны существенно изменить тактику персонажа, обогащая его дополнительными приемами и способностями в сражении.

Часть навыков перекочевала в новые правила из боевых профессий Второй редакции. К ним относятся, например, сражение вслепую (blindfight) и специализация на оружии (+2 к повреждениям выбранным оружием; может выбираться только файтером). Появление других навыков связано с расширением возможностей в сражении. К примеру, есть навыки, позволяющие моментально выхватить оружие или перезарядить арбалет, использовать бонусы Dex вместо Str при фехтовании шпагой, проводить веерную атаку по нескольким противникам и т.п. Навыки позволяют делать то, что недоступно обычному бойцу, то есть путем длительных тренировок добиваться различных тактических преимуществ. Уже сейчас официально издано огромное количество навыков, по большей части — боевых. Но фантазия игроков безгранична, а правила открывают простор для творчества, поэтому всегда можно изобрести что-то оригинальное, чем можно смертельно удивить врага.

Смешались эльфы, орки, люди

Сражение начинается с определения инициативы, то есть порядка, по которому будут действовать все его участники. Если во Второй редакции инициатива «бросолось» дерущимися каждый раунд заново, то в Третьей решили отказаться от этого, определяя ее перед боем единожды, и тем самым сократили количество необходимых бросков костей в одном раунде (что, безусловно, положительно сказалось на игре, так как она заметно ускорилось). Если вам не нравится ваша итоговая инициатива, которая складывается из результата на d20, бонуса ловкости и отдельных навыков, то можете пропустить один раунд боя, и тогда считается, что при вашем инициативном броске выпало 20. Все участники сражения действуют строго по очереди. Следующий боец не может начать своего хода, пока его не завершит предыдущий. По этой причине не возникают ситуации с «одновременным» падением друг на друга, как это бывало во Второй редакции.

В свой ход в раунде сражающийся может выполнить один из двух типов действий: стандартный (standard) или полный (full-round). Стандартный тип состоит из перемещения и непосредственно заказанного действия. К последнему относятся один удар или выстрел, какой-либо атакующий или защитный прием, активизация заклинания, а также такие специфические варианты, как помощь раненому другу или изгнание нежити. Переместиться можно либо до, либо после основного действия на расстояние, не превышающее параметра скорости персонажа в футах. Вместо перемещения при этом можно выполнить какое-либо действие, условно равное перемещению (считается, что данные действия менее длительны, чем основные). Например, можно убрать оружие, открыть незапертую дверь, подобрать с пола предмет, взобраться на коня.

Тип полного действия отнимает весь раунд (то есть нельзя совершить два разных действия в одном раунде, как это описано выше). Зато данный тип позволяет, во-первых, такие продолжительные действия, которые не умещаются в стандартный тип (зажечь факел или нанести «удар милосердия» по беспомощному неприятелю), а во-вторых — проводить несколько атак в раунд (ударов или выстрелов). Переместиться при этом вы можете лишь на один шаг в сторону.

Что касается возможности атаковать несколько раз, то, как и раньше, она зависит от уровня персонажа, но, в отличие от Второй редакции, теперь не только воины, но и все классы с опытом получают несколько атак в раунд. Дополнительные атаки появляются у персонажа, когда его базовый (зависящий только от класса) бонус атаки становится равен 6 (две атаки), 11 (три), 16 (четыре), 21 (пять) и т.д. Бонус каждой следующей атаки на 5 хуже, чем бонус предыдущей (первая атака проводится с нормальным бонусом), поэтому третьей атакой попасть по врагу сложнее, чем первой. Дополнительные атаки также предоставляются при наличии более чем одной вооруженной конечности (пишу «конечности», потому как данной возможностью пользуются в основном многолапые и многощупальцевые монстры), но в данном случае бонус каждой из атак ухудшается, а насколько — зависит от имеющихся навыков и выбранных видов оружия.

Особого внимания заслуживают т.н. атаки при возможности (attacks of opportunity, AoO). Они были введены в систему боя еще дополнительными правилами Второй редакции (*Player's Option: Combat & Tactics*), но только в Третьей приобрели решающее тактическое значение. Любое вооруженное существо контролирует пространство вокруг себя радиусом в один шаг (у крупных



каждое его заклинание будет провоцировать АоО. Вообще, по правилам применения АоО уже написано столько официальных и любительских разъяснений, что вся информация не уместится в объем статьи, вдвое превышающий объем настоящей. Главное, что следует отметить, — АоО целиком меняют тактический рисунок схватки.

существ этот показатель, как правило, больше). Если какой-либо противник, пребывая в этом пространстве, решит его покинуть (то есть ретируется или бросается на другого оппонента) либо совершит какое-либо действие, целиком отвлекающее его внимание и не дающее следить за боем (активизация заклинания, поиск нужного предмета в карманах и т.п.), то тот, кто контролирует это пространство, имеет право провести один удар по данному противнику. Это условие, именуемое атакой при возможности, добавляет в рутину боя массу интересных с тактической точки зрения моментов. К примеру, маг ни в коем случае не должен стремиться встать в гущу схватки, ибо

Кроме обычной атаки («подошел-стукнул» и «зарядил-выстрелил») правила Третьей редакции предлагают еще массу всевозможных боевых приемов, как наличествовавших в базовых правилах Второй (рукопашный бой и *charge*), так и ряд новых: атака вдвоем с флангов, отвлечение внимания, толчок, обезоруживание, подсечка и т.д.

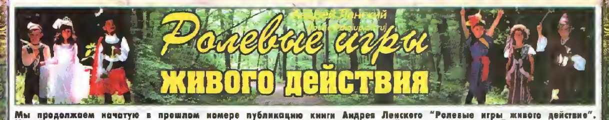
Важным аспектом сражения стал поиск укрытия (cover), которое защищает не только от стрел и метательного оружия, то и от ударов ближнего боя, улучшая АС. Недостаточная видимость (conceolment) также может служить в деле предохранения от попаданий. В отличие от старых правил, где оно добавлялось к АС, теперь ее измеряют в процентах, означающих безусловный шанс промаха. То есть, если вы стоите в тумане (canceolment 30%) и кто-то бьет вас мечом, то в дополнение к броску d20 он при атаке кидает еще и d100, и если он попадет в диапазон указанных 30%, атака считается неудачной вне зависимости от того, что выпало на d20.

Hasta La Vista, сеньор приключенец!

Если вы играете одним и тем же персонажем значительное время, то рано или поздно ему предстоит отправиться к праотцам. Неважно, что будет тому причиной: стрела, яд или взрыв файербола. «Хиты» (hit-points) в Третьей редакции никто не отменял, и они по-прежнему имеют тенденцию заканчиваться в самый неподходящий момент. Правда, бабуля с кривою косой теперь приходит за персонажем не когда он «упал» в ноль «хитов», а по достижении им отметки -10 (прописью: «минус десять»). Между 0 и -9 простирается бессознательное состояние. Во Второй редакции правило «-10» было необязательной вариацией, а теперь это — железный закон. Так что, по сути, каждому из нас Третья редакция подарила еще по 10 «хитов» жизни...

А где же магия?

А магия, со всеми новыми школами и доменами заклинаний, со спосбросками и волшебными вещами, ждет вас в следующем номере журнала. ■



Мы продолжаем начатую в прошлом номере публикацию книги Андрея Ленского "Ролевые игры живого действия". На сей раз вашему вниманию предстает следующая часть первой главы, посвященная "сотворению персонажа". В оформлении статьи использованы предоставленные автором фотографии с нескольких ролевых игр.

Редакция

Глава 1: Принципы отыгрыша

Сотворение персонажа

Всякий приезжающий на ролевую игру должен осознать одну простую вещь: игру делает он. Самолично. И никто не сделает ее за него: ни бог, ни царь и ни герой. Ни даже мастер или капитан команды.

Начнем с очевидного. О том, что стандартные клише ролей, испробованные на тысяче игр — "странница", "лекарь", "наемник", "дивный эльф", "злой некромонт", — никуда не годятся, знают даже те, кто эти клише использует. Когда человек в ответ на вопрос о его роли отвечает что-нибудь вроде "до обычный тупой файтер...", это означает, что он и сам понимает: цена его роли — полкопейки в базарный день. Правда, иногда считается, что такие роли "игре тоже нужны". Неправда — не нужны и даже вредны.

В предыдущей главе мы говорили о кооперации с игровым миром: персонаж должен корнями врасти в мир, взаимодействовать с ним. Персонаж "плоский и стандартный", конечно, миру может и не противоречить, но игровой мир, разбавленный "тупыми файтерами", превращается в такое, чего постыдится даже сценарист компьютерной Action/RPG системы "убей их всех".

А потому начнем с простого вопроса: мог бы ваш персонаж без изменений переместись в другой игровой мир? Скажем, в толкиеновское Средиземье, джордановскую "Ронддондию", уэйс-хикменовский Кринн? Если да — выбросите его и даже не пытайтесь переделывать. Этот персонаж рожден вне игрового мира, а иноплонетяне игре ни к чему.

Создавать персонажа начните с двух "китов": с его характера и его места в мире. Придумайте врожденные черты характера, место и обстоятельства рождения — и начинайте его воспитывать. Продумайте ему семью, детство, юность... За это время у него волей-неволей выработается и отношение ко всему происходящему в мире, и индивидуальность.

Но — не ленитесь! Не придумывайте мелодраму о том, как враги сожгли родную хату, а бедный сиротка поклялся отомстить и двадцать лет учился фехтовать (пропасть свиней по деревням зарубил, наверное...). Мелодраматические приемы, делающие персонажа "необычайной личностью" с детства, — признак лени и, уж простите, бездарности.

Наоборот, пусть ваш персонаж будет иметь по возможности нормальное детство и хотя бы относительно нормальную жизнь. Нормальную — для *этого* игрового мира, а не для некоего обобщенного уродца! Право же, в мире Роберто Джордана странствующий лекарь смотрится так же, как в Москве — человек, занимающийся частным извозом на трамвае...



Есть нормальная жизнь, говорите? Придумали? Сейчас проверим.

Досточтимый персонаж, как звали вашу бабушку? Что вас привлекает в девушках? Если вам достанется значительная, но не гигантская сумма денег (по нашим меркам — тысяч пять долларов), что вы с нею сделаете? Чего больше всего боитесь? Какими словами обычно здороваетесь с соседом? Что говорите, если на ногу внезапно упадет кирпич? Какие бывали разногласия с женой? Какие сны вам снятся? Что любите на обед?

Если вам удалось ответить на все эти вопросы без запинки, не привлекая собственную биографию для справки, скорее всего, по части нормальной жизни все благополучно. А если нет, то вам придется позаботиться еще о многом.

Например, лексиконом персонажа надо будет заняться всерьез. Нормальный человек обладает не одним десятком привычных фраз, которые использует по всякому поводу: типичные возгласы радости, отвращения, скуки, ходовые сравнения... Этот вот набор — визитная карточка персонажа, он должен быть индивидуальным и узнаваемым.

Вот, например, послушайте: "кошмарная баба", "холера", "умопомрачительно", "да он Эйнштейн по сравнению со мной", "чтоб мне порасти морской травой"... Думаю, читатели Иоанны Хмелевской с легкостью узнают этот набор словосочетаний. При том, что в них — кроме последнего — нет ничего столь уж необычного.

То же самое касается привычных жестов. Не поленитесь, изобретите для своего alter ego хотя бы парочку-троечку характерных движений, которых не делаете обычно вы сами. Это поможет решить и еще одну проблему, о которой речь пойдет позже.

Родня, соседи, привычные занятия... Все это сослужит вам, помимо вопроса о цельности персонажа, и еще одним способом. Если вы сделали эту часть подготовки грамотно — у вас всегда будет на игре занятие, темы для разговора и так далее. Не надо на этом экономить!

...Многие годы ролевики бьются над простым вопросом: насколько персонаж должен быть похож на игрока. Высказываются с предельной категоричностью, противоположные мнения звучат от: "Никого, кроме себя, сыграть все равно невозможно!" до: "Персонаж не должен иметь с игроком ничего общего!".

Я нисколько не надеюсь, что этот текст примирит остро- и тупоконечников, но оставить в стороне эту проблему, право же, не могу. Итак..

Идея о том, что сыграть можно только себя, не выдерживает самой примитивной критики. В самом деле, возьмем типичного плохого игрока, который мчится с голым пузом на шашку, потому как в игре это не слишком больно, зато красиво. Всякий ролевик со стажем в одну-две игры, скорее всего, видел такое чудо. Что мы имеем? Взяли человека и отрезали у него страх смерти. Никто, полагаю, не думает, что в жизни эти господа тоже с радостной улыбкой пойдут на дуло пистолета?

Итак, по крайней мере, *часть* себя вместо просто себя сыграть можно. Урезать персонажа нетрудно.

Можно и добавить какое-нибудь ощущение, это тоже нетрудно. Например, в виде цели во вводной включить, скажем, отвращение к немцам или пламенную страсть к изумрудам.

Итак, можно играть кого угодно? Увы, все не так замечательно. Большинство того, что мы в персонажа добавляем, а также то, чем заменяем отрезанные части себя, почему-то оказывается куда более плоским, схематичным, чем наши обычные черты. Неравноценный какой-то обмен выходит. Почему так? А может быть, по той же причине, по которой мы не играем на сцене Малого Театра?

Если же почитать мемуары замечательных актеров прошлого, то увидим, что они редко пытались строить персонажа этим методом. Чаще они пытались воссоздать его в себе как некую новую личность, а не как искажение своей собственной.

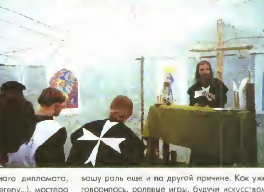
Могу порекомендовать вам взять персонажа, который отличается от вас несколькими *совершенно нехарактерными* для вас особенностями. Пусть — по крайней мере, для начала — они будут по возможности отрицательными. Поиграть святого успеется; начните лучше с негодяя.

А теперь представьте себе, как вы могли бы совершить все то, что совершил ваш персонаж.









не жалеете; припишите эти походки персонажу. Время от времени оценивайте с его точки зрения то, что вы читаете или видите по телевизору. И делайте все это *в его, персонажа, позах*

Учтите, что на игре ваш персонаж будет меняться под давлением других игроков. Это — очень важная проблема.

Если вы пару раз сыграли, скажем, благородного рыцаря (или хитроумного дипломата, или обольстительницу, или мегеру...), мастера станут вас приглашать на такие же роли. Не рекомендую вам на это соглашаться. Пройдет совсем немного времени — и игроки будут ждать от вас одного и того же, что бы вы ни играли. И когда ваш "обычный" alter ego вам надоест — вы обнаружите, что и в роли еврея Исаака из Йорка вас все равно пытаются вместо Айвенго отправить на поединок со злобным тамплиером. Чем дольше, тем труднее сотворить хоть что-нибудь новое...



Этот процесс куда лучше, чем мог бы я, описал **Гилберт Кийт Честертон**. Отошлю вас к его замечательному рассказу ***"Тайна отца Брауна"***. Позволю себе только немного процитировать.

"Правда, нужно очень стараться, чтобы низвести себя до такого низкого уровня. Для того, чтобы стать рабом условностей, надо до предела напрягать воображение. Нелегко стремиться к дрянной безделушке как к величайшему благу. Но это можно... Вы можете сделать так: вообразите себя сначала ребенком — сладкоежкой; думайте о том, как хочется взять в лавке какие-нибудь сласти; о том, что есть одна вкусная вещь, которая вам особенно по душе. Потом отнимите от всего этого ребяческую поэзию; погасите сказочный свет, осветивший в детских грезах эту лавку, вообразите, что вы хорошо знаете мир и рыночную стоимость сластей. Сузьте ваш дух, как фокус камеры. И вот — свершилось!"

Очень вас прошу: прочитайте этот рассказ, если хотите играть в ролевые игры. Он скажет вам не только о том, как это делается, но и немало о том, зачем в них играть.

А пока вернемся к нашей задаче. Итак, вы описали персонажа, нашли в себе нужные черты, но дело это непростое, теперь надо научиться становиться им "по заказу", закрепить в себе необычное состояние. Как ни странно, изменению себя может помочь один очень простой трюк.

Подсмотрите — в театре, кино, на улице — пару-тройку поз или хотя бы жестов, непривычных и нехарактерных для вас, но подходящих для персонажа. Попробуйте — в качестве персонажа — использовать их почаще. Специалисты по всяческим техникам вроде НЛП скажут нам, что "человек — единая кибернетическая система", а потому изменения в позе приведут к изменениям в душе.

А теперь попробуйте отыскать привлекательные черты в музыке, которую вы обычно

А потому принимайте такие предложения мастеров как должное, но сами по возможности делайте контрпредложение. И не входите дважды в одну и ту же реку; во всяком случае — дважды подряд!

Старайтесь, чтобы ваш персонаж имел с вами общую часть, как было сказано выше, но при этом пусть у него будет как можно меньше общего с предыдущим вашим героем. В особенности — того, что заметно постороннему глазу. Если вы играете подряд двух совершенно разных рыцарей — будьте готовы к тому, что их воспримут как одного персонажа. Иногда этим даже можно воспользоваться, но очень аккуратно. Как бы и самому не поверить...

Но это еще полбеды. Игроки могут искажать вашу роль еще и по другой причине. Как уже говорилось, ролевые игры, будучи искусством коллективным, породили множество стандартных шаблонов: типовых ролей, ситуаций и так далее. Как будто естественного процесса недостаточно, некоторые "просветители" еще и убеждали игроков следовать эталонам, копировать более опытных коллег. И вот, столкнувшись с необычной ролью или ситуацией, игроки сплошь и рядом пытаются отреагировать на нее одним из привычных способов.

Вот это-то будет мешать сильнее всего. Человеку свойственно делать то, чего от него ждут. Принципы кооперации, опять же, не велят слишком уж сильно нарушать чужие ожидания, не так ли?

Не совсем так. Принципы кооперации не велят разрушать игровой мир, игровые условности; но, как ни странно, реалистичность мира для игрока лишь возрастет, если он обнаружит в этом мире что-то необычное. Необычное, а не невозможное!

Поэтому остерегайтесь копирования чужого поведения. Особенно остерегайтесь этого, пока вы — новичок в ролевых играх.

Многие советуют новичкам "подражать образцам"; ни в коем случае не следуйте этим советам. Да, и артист, и даже писатель порой учатся на подражании; но когда вы приезжаете на ролевую игру — это уже не этюд, а выступление. Там подражать уже поздно.

И, конечно же, сделавшись опытным игроком, не подражайте сами себе. Даже тому, что оказалось удачно. Даже тому, за что все хвалили ■



Псмит
psmith@nm.ru

Читатель журнала об играх нет-нет, да и встретится с упоминаниями о Warhammer — "Молоте Войны". Или в качестве основы небезызвестных военных игр "Тень рогатой крысы" и "Знамение зла", или в качестве прародителя "игр с солдатиками"... Однако взять в руки толстую книгу правил и разобраться с тем, что в ней написано, отваживаются немногие.

МОЛОТ ВОЙНЫ

Я попытаюсь чуточку упростить вам путь. Конечно, в одной статье не удастся рассказать все об этой игре, которой, между прочим, уже четверть столетия (какие из игр раздела "Вне компьютера" могут соперничать с Warhammer? Разве что D&D...). Но объяснить, как в нее играть — почему бы и нет?

Таблица №1

	Основные	Особые	Редкие (всего)	Персонажи	Лорды	Герои
Меньше 2000	2+	0-3	0-1	3	1	3
От 2000	3+	0-4	0-2	4	1	4
От 3000	4+	0-5	0-3	6	2	6
От 4000	5+	0-6	0-4	8	3	8
+ 1000	+1	+0-1	+0	+2	+1	+2

Трубим сбор

Первым делом будущему полководцу Warhammer требуется обзавестись армией. Дорого? Возможно, но зато, в отличие от любимого народом Magic: The Gathering, вам не придется полностью обновлять все свое воинство всякий раз, когда джентльмены, держащие бразды правления, решат издать новые наборы, отодвинув старые в Extended.

Для начала выберем себе воинство. Вариантов много, выбирайте не спеша. Примите во внимание не только игровые возможности, не забудьте и о том, что армию надо будет раскрасить.

Да, армию мало приобрести — ее нужно еще и раскрасить. В магазине вы покупаете сереньких, невзрачных солдатиков. Таких стыдно вывести на поле, не так ли? К вашим услугам в магазинах свыше 70 видов красок, так что выбирать есть из чего. И ни у кого не будет точно такой же, как у вас, армии... Не пугайтесь, раскрасить армию не слишком сложно и довольно приятно. Ну а те, кто все же испугается, может найти людей, делающих это по заказу, например, на открывающемся сейчас *www.wh-paint.narod.ru*

Армии обоих соперников должны, как правило, состоять из фигурок на определенное число очков. Поэтому имеет смысл сразу собирать их, имея в виду, скажем, 500-очковую армию, потом совершенствовать ее до 1000-очковой, потом... и так далее. Армии на 500 очков — это "небольшой пограничный конфликт", игра минут на сорок, 2000 очков — баталия часа на два-три, 4000 — на целый день.

Из чего может состоять армия?

Армия делится на отряды и персонажей — отдельных бойцов или командиров, которые могут входить в отряд или сражаться сами по себе.

Во-первых, у армии должен быть генерал, командир. Это может быть либо "просто генерал", либо именной персонаж.

Далее, в армию должно входить несколько отрядов. Сколько их должно быть и каких — определяется таблицей армии и нехитрой таблицей, приводимой рядом (таблица №1). Каждый отряд бывает одного из трех видов: основной, особый, редкий. Персонажи, в свою очередь, бывают героями или лордами. Лорды — это самые могущественные из персонажей.

Например, если вы собираете армию на 1000 очков, то в ней должно быть 2 или больше основных отрядов, не больше трех особых, не больше одного редкого, не больше трех персонажей, из которых один может быть лордом (а может и не быть). Хотя бы один персонаж там должен быть — ведь кто-то должен возглавить армию.

Отряд покупают обычно либо маленькими группами металлических фигурок ("blister") либо группами пластиковых фигур ("box"). То, что продается в коробочке, как правило, еще не отряд; ведь отряд может состоять по меньшей мере, скажем, из десятка орков, а в blister их, например, три. Значит, вам понадобится не одна такая упаковка, чтобы выставить на поле боя хоть один отряд. В box бойцов на отряд может и хватить. Пушка, колесница и тому подобные конструкции, как правило, составляют "отряд" в одиночку.

В отряде может быть "командная группа" — командир, музыкант, знаменосец. Они продаются обычно все вместе, например: "Dwarf Miners Command Group blister". Командная группа считается тремя нормальными бойцами плюс улучшает отряду некоторые характеристики. Обычно стоит ею обзавестись...

Живописцы, окуните ваши кисти...

Чтобы придать бойцу вашей армии парадный вид, есть несколько нехитрых приемов.

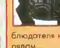
Сперва фигурку надо покрыть грунтовкой: прямо на пластик или металл краска ложится плохо, стекает, оставляет непрокрашенные участки. Грунтовка продается в виде баллончика-пульверизатора. Поставьте фигурки в картонную коробку, вынесите на открытый воздух и опрыскайте из баллончика. Но не подносите баллончик слишком близко — иначе на поверхности фигурок останутся капельки и поверхность станет шершавой.



Какой цвет использовать? Да такой, который не будет раздражать, если пробьется где-то сквозь краску. Обычно берут черный, иногда — белый, для гоблинов и орков — зеленый.

Когда будете красить, начинайте с кожи и с тех участков, которые находятся глубже прочих.

Чтобы передать объем и рельеф, обычно используют два способа. Можно, покрасив фигурку, взять чернила (специальная жидкая краска, бывают 13 разных цветов) и нанести кисточкой на нужные части фигурки маленькую их капельку. Чернила затекут в углубления и создадут "тень".



Можно, взяв краску на кисть, обтереть кисточку о край баночки с краской и почти сухой кистью провести по фигурке. Тогда краска, наоборот, попадет только на выступающие части фигурки и создаст блик.

Старайтесь, чтобы у вас в отряде не было полностью одинаковых фигурок. Пусть они отличаются совсем чуть-чуть — цветом пояса или волос, — но отличаются... Тогда отряд бойцов перестанет расплываться в глазах наблюдателя на пары одинаковых фигур. И не ставьте одинаковые модели рядом...

Что умеет боец?

Боец армии Warhammer описывается несколькими характеристиками. Их немногим больше, чем в средней компьютерной стратегии...

Movement (M) — Движение (Д) — Расстояние, на которое боец может переместиться обычным шагом (в атаке или маршем — на вдвое большее).

Weapon Skill (WS) — Фехтование (Ф) — Способность точно наносить удар в рукопашном бою. Сравнительно маловажная характеристика.

Ballistic Skill (BS) — Меткость (М) — Способность попадать в цель при стрельбе. Куда больше влияет на результат, чем фехтование.

Strength (S) — Сила (С) — Очень важная характеристика; определяет, нанес ли удар (в рукопашном бою) повреждения. Сравнивается с *выносливостью* противника.

Toughness (T) — Выносливость (В) — Определяет устойчивость к ранениям. Сравнивается с *силой* противника (или его оружия).

Wounds (W) — Здоровье (З) — Определяет, сколько ранений может выдержать боец.

Initiative (I) — Инициатива (И) — Определяет очередность нанесения ударов в бою.

Attacks (A) — Атаки (А) — Сколько раз в ход атакует боец (обычно относится только к рукопашному бою).

Leadership (Ld) — Управление (У) — Насколько четко слушается приказов отряд; чем это значение больше, тем меньше шансов, что отряд побежит с поля боя или еще как-нибудь нарушит приказ.

Наконец, особняком стоит *цена (Points)* — сколько очков стоит выставить на поле боя одного бойца этого вида.

Иногда может потребоваться кинуть "проверку" той или иной характеристики, например, Выносливости. В таком случае игрок кидает кубик (самый обычный, с цифрами от 1 до 6), и если выкинулось больше, чем эта характеристика, — проверка не пройдена, а если меньше либо равно — пройдена.

Управление проверяют броском *двух* кубиков, складывая их результат.

Еще одна характеристика — спасбросок доспехов — зависит от этих самых доспехов. Доспехов бывает всего два вида — легкие и тяжелые. Спасбросок доспехов по каким-то эзотерическим причинам отсчитывается не снизу, а сверху; например, человек вообще без доспехов — 7+, легкие доспехи — 6+, тяжелые — 5+... Вот из чего собирается спасбросок доспехов: легкие доспехи — 1 пункт, тяжелые — 2, щит — 1, конь или другое верховое животное — 1, доспехи на коня — 1. Все это складывается вместе: рыцарь в тяжелых доспехах, со щитом и на закованном в броню коне имеет спасбросок в 5 пунктов, или 2+. Чтобы доспехи защитили его, ему придется выкинуть на кубике 2 или больше. Впрочем, очень сильный враг или огнестрельное оружие могут пробивать доспехи легче.

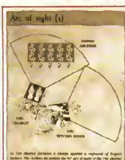
У некоторых бойцов есть и второй спасбросок — оберег (word). Этот спасбросок не ухудшается ничем, он может помочь даже против артиллерийского снаряда!

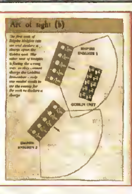
Кроме этих — основных — характеристик, у бойцов могут быть характеристики особые. О них мы тоже поговорим.

Итак, вы — и ваш противник — приобрели армию, раскрасили ее, и солдаты рвутся в бой. Теперь надобно их расставить.

На игровом столе размещаются куски рельефа, деревья, здания. Их каждый игрок ставит по одному. Впрочем, без этого для начала можно и обойтись. Считайте, что "они нашли большое поле, есть разгуляться где на воле", а редута строить не стали...

Дальше все кристально просто. Стол разгораживается на две части, каждый игрок ставит своих бойцов на своей территории, не видя расстановки противника. Потом ширма снимается — и начинается бой!





Как устроен ход

Теперь разберем ход на части и посмотрим, что у него внутри.

Происходят ходы по очереди. Кто будет ходить первым — зависит от сценария или от броска кубика.

Ход в Warhammer, как и в известной Magic: The Gathering, делится на фазы. И в каждой фазе можно делать только строго определенные вещи. Фазы эти — начало хода, движение, магия, стрельба, рукопашный бой.

Начало хода — служебная фаза. Никаких "общеобязательных" действий в ней нет. Но именно в эту фазу некоторым бойцам приходится делать всевозможные проверки: устояли ли орки от искушения передраться между собой, не задумалась ли о вечном тупоголовая рептилия и не прослушала ли приказа...

В фазу **движения** отряды, как нетрудно догадаться, двигаются. Здесь тоже есть свой порядок. Сперва объявляются атаки; те отряды, что желают атаковать противника, должны заявить об этом, а атакованные могут выбрать ответное действие: держаться, бежать, отстреливаться (если есть чем). При этом никто никуда пока не перемещается.

Далее те отряды, которые бегут с поля боя, пытаются прийти в себя. Если им это удастся — они станут управляемыми и перестанут отступать в панике. Но атаковать в этот ход уже не смогут: фаза объявления атаки прошла!

Теперь двигаются те, кто *обязан* двигаться: бегущие, преследующие... Вслед за ними перемещаются те, кто объявил атаку, и, наконец, все остальные.

О **магии** мы поговорим позднее. Пока же достаточно сказать, что после движения наступает пора всем магам армии (это бывают, как правило, только персонажи, а не отряды) читать свои заклинания.

В фазу **стрельбы** все те бойцы, у которых в зоне видимости и в пределах дальности их оружия есть отряд противника, могут по нему выстрелить.

Наконец, в фазу **рукопашного боя** все отряды, находящиеся в непосредственном контакте с врагом, производят свои атаки, а враг отвечает им тем же.

Движение

Для тех, кому уже довелось поиграть в "Эпоху Битв", почти ничего нового в этой главе не будет. Ибо сей российский продукт имеет немало общего с Warhammer.

Каждый отряд в свою фазу движения может пройти столько дюймов (дюйм — это примерно 2,5 см), сколько у него единиц Движения. Предполагается, что идет он по полю и по прямой. Это правило. Теперь исключения...

Если отряд идет по пересеченной местности (лес, ручьи, холмы), то за каждый дюйм у него уходит две единички движения. Если по сильно пересеченной (джунгли, болото) — то по четыре.

Если отряд хочет повернуть — это можно сделать двояко. Можно двигать один конец строя, оставляя другой неподвижным, тогда отряд повернется вокруг своего угла, вот так:



Для этого никакой "дополнительной оплаты" не надо. Сколько прошел на этой картинке левофланговый солдат — столько и затрачена на поворот. А можно развернуться на месте, тогда потратится половина единиц Движения (от максимума, а не от того, что осталось), но весь отряд вместе повернет на 90 или 180 градусов.

Можно перестроить ряды — сделать более глубокий строй (больше шеренг) или более мелкий. Каждое изменение на шеренгу стоит половины единиц Движения.

В атаке отряд может пройти вдвое большее расстояние. Но — не более чем с одним поворотом.

Интересно, что отмерить расстояние заранее нельзя; поэтому, если отряду велено атаковать врага, а он до него дойти не успевает, то он проходит столько, сколько может, и останавливается. Скорее всего он сам будет атакован в следующий ход противника...

Есть еще возможность "идти маршем". Это — передвижение с двойной скоростью, оно возможно только если врагов в пределах 8 дюймов нет (оружие — в ножнах, мешки — на плечах).

Если соединение находится в рукопашном бою, никуда идти оно не может.



Стрельба

Стрельба устроена так. Сначала выбираем цель: в пределах досягаемости оружия, видимую нашим стрелкам (то есть находящуюся перед ними, как показано на картинке, и не загороженную другим отрядом). Потом для каждого стрелка бросаем кубик. Сверяемся с таблицей №2.

Если вы выбросили столько, сколько сказано в таблице, или больше, то этот солдат попал в цель. Если вы стреляете с дальней дистанции (больше половины максимальной дальности оружия), вычтите из результата броска 1.

Таблица №2

Меткость	1	2	3	4	5	6	7	8
Нужно бросить	6	5	4	3	2	1	0	-1

Попали. Думаете, это все? Нет, все только начинается...

Теперь надо выяснить, ранен ли враг или просто почесался в ответ на нашу стрелу и заявил: "Комары нынче — просто звери!" Для этого сравним силу *нашего оружия* (а не нашу!) с выносливостью цели. Кинем кубик и сверимся с таблицей. Если выкинули столько, сколько стоит в таблице, или больше, то благородный дон поражен в пятку! См. таблицу №3.

Но и это еще не все. Надо же предоставить вражеским доспехам шанс спасти хозяина! Поэтому враг за каждое ранившее попадание бросает кубик в попытке выкинуть столько, сколько у него спасбросок доспехов, или даже больше. Впрочем, если сила оружия велика, то доспехи помогут меньше: каждая единичка силы сверх 3 ухудшает на единицу спасбросок доспехов. Например, при силе 5 спасбросок доспехов ухудшится на 2, и закованный в броню рыцарь должен будет выкинуть не 2 и более, а 4 и более.

И наконец, если у врага есть спасбросок оберега, то можно кинуть и его. Тут сила оружия уже не играет роли.

Наконец попадания сосчитаны. Теперь делим нанесенные раны на здоровье врага. Вот сколько противников мы уничтожили. Убираем убитых — из *заднего* ряда. Остаток от деления — это раны, которые остаются про запас. Потом их прибавят к тем, что нанесут в следующий раз.

Таблица №3. Выносливость цели

Сила	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Рукопашный бой

Первым делом надо определить, какой из отрядов — наш или вражеский — будет бить первым. Это определяется по таким правилам.

1. Если один из отрядов в этот ход атаковал — он и будет бить первым, независимо ни от чего;

2. Если у одного отряда двуручное оружие (кроме алебард), а у другого — обычное, то этот другой будет бить раньше;

3. В противном случае тот, у кого инициатива выше, ударит первым;

4. Если же она одинаковая — то бить первым будет тот, кто выиграл предыдущий бой, или тот, на кого укажет Его Величество Кубик.

Проведем атаки. Делается это почти так же, как для стрельбы, но с двумя исключениями. Во-первых, атаковать могут только те, кто стоит прямо рядом с противником (подставки соприкасаются). Во-вторых, вместо проверки меткости проверяется фехтование, причем сравнивается с фехтованием противника. Вот сколько надо выкинуть на кубике для попадания — см. таблицу №4.

Таблица №4. Фехтование защищающегося

Фехтование атакующего	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

Дальше совершенно так же, как для стрельбы, проверяется, ранил ли удар врага (но вместо силы оружия берется уже сила бойца), и выясняется, помогли ли доспехи. Наконец, снимаются убитые... но не из заднего ряда, а из переднего. И отвечать ударом на удар будут только те фигурки, что выжили и все еще соприкасаются с противником!

Делаются атаки врага; снимаются убитые.

Наконец, выясняется, кто же победил в этом бою. Для этого нам придется сосчитать, сколько ран нанесла каждая из сторон, и каждой из сторон прибавить модификаторы:

— за количество рядов сверх первого — +1, максимум — +3;

— за знамя — +1;

— за то, что силой отряд превосходит противника (конница считается за 2 бойца каждый), — +1;

— за атаку с фланга — +1, с тыла — +2, кроме того, атакованный с фланга или тыла противник перестает приплюсовывать к результату количество своих рядов.

У кого больше — тот и победил. Если поровну — боевая ничья в прямом смысле слова.

А тот, кто проиграл, должен теперь выяснить, не разбежался ли его отряд под нажимом врага. Для этого он кидает проверку Управления, но не простую, а прибавляет к кубикам столько, на сколько он проиграл бой. Например, бой проигран на 3 единички, на кубиках выпало 4 и 3 — если у отряда Управление меньше, чем 3+4+3=10, он бросился наутек!

Победитель в таком случае может преследовать или попытаться от этого удержаться (для этого и ему, в свою очередь, надо сделать проверку Управления). В любом случае ему достается в качестве трофея знамя противника, ежели таковое имелось. Бегущие и преследующие двигаются по прямой, но столько дюймов, сколько выпадет на 2 кубиках (для конницы и летунов — на 3). Если преследователи догонят врага, он будет уничтожен на месте.

Наконец, если никто никуда не бежит, бойцы перестраивают ряды. Конец боя. ■

Продолжение статьи "Молот Войны" вы прочтете в следующем номере.

ЗАГАДКА "НПИ"

или несколько непечатных слов о "настольно-печатных играх"

Norman Desmond
normandesmond@yandex.ru

"Трое игроков берут четыре фишки, причем пятый все время выкидывает... После того как лиса оказывается съеденной, она делает четыре хода назад..."

Из старого советского кинофильма "Подкидыш"

Тут меня недавно спросили: во что бы поиграть тусовке? Скажем, мультиплеера на компе нету, MTG-шные колоды — не у всех, в ролевку — без ведущего не выйдет, в шашки-шахматы — так народу больше двух, в подкидного — не катит, к бутылочку — вроде бы выросли, да и вообще все уже играно-переиграно и хочется чего-нибудь свежего, нового, но и не такого, чтоб всю оставшуюся жизнь тратить на освоение правил...

Странно, но лет 20 назад так вопрос не стоял. Потому что не забыли еще о существовании такой вещи, как НПИ.

Первое непечатное слово — на букву «П»:

Путаница

Начну с терминологической путаницы. В статьях про D&D, GURPS, "Эру Водолея" и т.п. упорно употребляется выражение «настольные ролевые игры». А почему, собственно, «наСТОЛьные», а не «наСТУЛьные», «наДИВАНные» или даже «наТАБУРЕТные», спрашиваю я? Какая разница, где примостят свои пятые точки «Ди-эМ»-ведущий и «приключенцы»-игроки? Я понимаю так, что термин «настольные РПГ» имеет своей целью не спутать сидение в квартире с беготней на природе (РПГ полевые) и с зависанием у монитора (РПГ компьютерные).

На самом деле «настольные игры» в классическом понимании — это то, что у них там называется board-games. Перевод, конечно, неточный. Если дословно, то «board-game» (англ.), «brettspiel» (нем.) или «gra planszowa» (польск.) — это... «игра на доске, на игровом поле».

Во избежание несуразиц попробую ввести официальный советский термин, который пишут, например, на вывесках в "Детском Мире": «Настольно-Печатные Игры» (видимо, они тоже боятся путаницы с «настольно-НЕпечатными» — теми, что делают не из бумаги — шахматами, шашками, домино, лото). Ролевые и коллекционно-карточные игры в категорию НПИ я бы не вводил (хотя бы потому, что у них нет вышеупомянутого "поля").

Второе непечатное слово — на букву «Х»:

Ходилки

Итак, НПИ. Кубик, фишки, картонное поле со стрелками и текстами типа «Я тороплюсь, но вот беда, поехал и попал... сюда!». Трудно представить себе те древние времена, когда ни ролевых, ни компьютерных игр не было еще и в проекте, но тогда именно НПИ заполняли игровой досуг.

Однако совковая игровая индустрия не баловала наших «докомпьютерных прогеймеров» разнообразием. Подавляющая масса продукции фирмы «Малыш» была по жанру тем, что ныне называется «ходилки». Произошли они от "гусько" (см. врезку) и не только не развились, но, наоборот, деградировали. Поэтому любителям НПИ приходилось заниматься самопалом, когда они вырастали из штанишек "малышовых" игр. Например, старшеклассники рисовали на

листе ватмана клетки с иностранными словами, вырезали из тетрадных листов рукописные «доллары» и передавали из уст в уста правила — это кустарная забава называлась манящим зарубежным словом «Монополия». Или коллекционеры солдатиков выстраивали свои армии на полу, воображая себя Александром Македонским или Кутузовым, и воевали — по собственным игровым законам. Или картежники, используя древние, как мир, 36 карт, создавали криминальную «Мафию», предтечу РПГ...

Чего же не хватало нашим докомпьютерным геймерам в официальных играх? Выражаясь современным языком, *интерактивности*. Проще говоря — свобода выбора. Как все члены тоталитарного общества, так и игроки должны были ходить только по стрелкам, заботливо нарисованным умными дядями. Шаг влево-вправо, как в реальности, так и в игровом мире, строго карался (и это сказано не ради красного словца — см. на врезке историю **"Пиратов"**).

Третье непечатное слово — на букву «Г»:

Гласность

В конце 80-х узкий круг доступных советским игрокам НПИ был прорван вместе с «железным занавесом». Молодые предприниматели, вспомнив свое детство, начали производство с незабвенной **«Монополии»** (см. врезку). Затем появились первые ростки других жанров: стратегических (**"Геополитика"**), приключенческих (**«Чудовище Джио-Джанги»**), научно-фантастических (**"Планета астронавта Пиркса"**) и даже ужастиков (**«Призрак замка Ферро»**). В основном это была продукция ныне полузабытой фирмы *"Петра-Релакс"*; помнится, в "Джио-Джангу" играли даже... по радио.

Тогда же впервые попытались поставить НПИ на службу политике. Например, *АО "ИГРОКОСМ"* издала игру **"Президент"** специально "для дерзких молодых людей, мечтающих стать президентом и привести свою страну к процветанию".

А в Питере любители из группы *"Осень"* попытались в рамки НПИ втиснуть целую РПГ (**«Заколдованная страна»**)...

Но тут грянула компьютерная революция, и все потенциальные потребители продвинутых НПИ отшатнулись от них — в сторону несравнимо более прогрессивных, красочных и, наконец, модных компьютерных игр (для которых и партнер-то не нужен). А издателям пришлось переориентировать свой рынок — и магазины наводнились во всех смыслах дешевыми ходилками, в которых интерактивностью и не пахло.

Казалось бы, все логично: «молодым — дорога, старикам — почет». Но взглянем на проблему с другой стороны...

Четвертое непечатное слово — на букву «Б»:

Бугор

...Точнее, взглянем из-за бугра. Помню, был я там в конце 90-х. А именно — в Германии. И заглянул в городской клуб с выразительным названием «Spielrausch», что переводится как «Упоение игрой». Я знал, что там собираются не шахматисты и не бриджисты (даже MTG-шники там не водятся). Увиденное превзошло все ожидания. Солидные седовласые немцы под пиво и яичницу резались... в обыкновенные НПИ! В **«Ave Caesar»** (гонки колесниц по древнеримскому цирку), в **«Lowenherz»** ("Львиное сердце", строительство средневековых замков), в **"El Caballero"** (захват южноамериканских колоний), в **"Pfeffersacke"** ("Мешок перца", купеческая торговля эпохи Ганзейского Союза) и даже в **"Kreml"** (политическая стратегия в СССР застойных времен).

Я испытал эйфорию — мне-то казалось, что психи вроде меня есть только в России (до и тех немного), а оказалось, что тут, в центре Европы, таких кучо в каждом городе! Но мой резонный вопрос: «Может, это разница менталитетов?» — последовал резонный ответ: «Нет, Вы знаете, еще лет 5 назад таких и у нас считали... (*выразительный жест пальцем у виска*), а сейчас — вот...»

И тогда я понял: это волна нового интереса к НПИ, вызванная разными факторами — и пропагандой семейных ценностей, и некоторой усталостью от игр с бездушными машино-

"Monopoly" («Монополия»)



Придуманная в 1935 году *Чарльзом Дэрроу*, в США периода депрессии, когда тысячи людей потеряли свои сбережения, именно эта игра пришла им на помощь. В самом деле, что может быть более утешительным, чем сидеть без цента в кармане и ворочать миллионами, хотя бы на игровом поле! Каждый игрок воображал себя Ротшильдом, скупая целые кварталы улиц и получая проценты с построенной недвижимости (пластмассовых домиков). Игра любима до сих пор, ее рядят в модные одежды ("Star Wars", "Pokemon"...), переводят на компьютер (что не способствует играбельности)... культ есть культ.

Умонастроения экономического кризиса всегда были близки и понятны советскому народу — отсюда и популярность рукописной «Монополии» в эпоху застоя, и поэтому же прилавки эпохи гласности запестрели названиями **"Кооператив"**, **"Бизнес 2000"** и прочими копиями и клонами знаменитой американской НПИ. Некоторые были даже самобытны — когда использовали отечественные экономические реалии, до еще с долей сатиры и юмора (**"Очередь"**, **"Белая ворона"**). Под измененными названиями (**"Менеджер"**, **"Миллионер"**) игру у нас издают до сих пор.

«Гусек» («Гусиная игра")



Итальянская игра XVI века, по правилам которой игроки (коротая скучные осенние вечера) кидают кубик и переставляют фишки друг за другом (то есть "гуськом"). По дороге к финишу (63-й клетке) попадаются всяческие неожиданности: «колодец» (пропусти 2 хода), "череп" (назад на №0) и прочее. От препятствий иногда спасают жетоны (изначально — по 12 у каждого). "Гуськом" увлекались во всей Европе (как простые люди, так и, скажем, император Наполеон). Нетрудно заметить, что именно отсюда "растут ноги" современных НПИ.

ми, и триумфам нового жанра TCG, и многим другим. И это — волна, которая идет с Запада на Восток. То есть — скоро накроет и нас

Они-то к этому готовы были давно, у них — сотни фирм, сети магазинов, клубов и музеев, десятки специализированных журналов, выставки и смотры, вполне сопоставимые с Каннским кинофестивалем или, скажем, с E3: те же стенды, презентации, турниры игроков и конкурсы производителей (кстати, на одном из крупнейших — в Эссене — в 1995 году специриз получил Р. Гарфилд за Magic: the Gathering). Среди конкурсантов присутствовала даже воюющая Югославия, а Россия не участвовала ни разу.

Об интеллектуальном уровне западных НПИ отечественные геймеры могут судить хотя бы по тому, что их нередко кладут в основу компьютерных игр. Так, например, Settlers происходит от культовой немецкой даже не просто игры, а целой системы, сопоставимой с D&D, только в жанре НПИ — «Die Siedler von Catan» (см. врезку). Можно вспомнить еще MechWarrior, Warhammer, Dragon Dice, Dyplomacy, Europe Universalis, Shogun... Есть и обратные примеры — представьте себе в виде кубиков, поля и фишек, скажем, King's Bounty, или Warlords, или даже Civilization. Я не шучу.

«Die Siedler von Catan» («Обитатели Катана»)

Экономическая стратегия на тему Средневековья, созданная в 1994 году знаменитым и плодовитым немецким гейм-дизайнером Клаусом Тайбером для фирмы *"Kosmos"*. Игроки на гексагональном поле осваивают территории, разрабатывают ресурсы, обустраиваются и подсчитывают барыши. После выхода базового набора появились расширения — "Stadte & Ritter" ("Города и рыцари"), "Seefohrer" ("Мореход"), затем исторические сценарии — "Alexander", "Cheops", а с приходом моды на MTG — и карточная версия со специальным турнирным сетом и новыми бустерами (в частности, с магией). О культовости игровой системы говорит хотя бы издание посвященной ей газеты. За пределами Германии более известна компьютерная версия — "Settlers", во многом уступающая НПИ-оригиналу. Сайт: *www.die-siedler.com*.

Однако львиная доля этих богатств до сих пор — за железным занавесом. Кроме BattleTech с миниатюрами (от *«Сарганы»*) да Warhammer (от *«Алегриса»*), больше у нас достать и нечего почти. Ну, вечный хит — варгейм **«Risica»(«Риск»)** от *Hasbro*. И пиратски изданный в Питере **«Магический меч»** (содранный с аналогичных НПИ от *«Games Workshop»*).

Еще в последнее время на наш рынок рвется такой немецкий игровой колосс, как *«Ravensburger»*. Начав с «верняка» — паззлов, они издали на русском некоторые свои НПИ, в том числе **«Сумасшедший лабиринт»** из культового цикла. Движок — помесь головоломки «15» с элементами фэнтезийного квеста. Кстати, еще в 80-е годы предприимчивые геймейкеры из фирмы *"Гронт"* сперли этот движак и выпустили на его основе в более дешевом виде игру под названием **"Цена риска"** с кричащими подзаголовками "Охота на монстра! Борьба за огонь! Опасный лабиринт! Ужас в темноте!". Говорят, народ наклеивал карточки на фонарь (!), чтобы игра хоть как-то работала.



А вот уже из области курьезов: эзотерические центры подчас используют в качестве пропаганды через свои магазины (типа *«ПуКС»*) переводные игры: **«Лила»**, **«Кундалини»** и прочие, по сути — те же ходилки, но с налетом тантризма. Игрок перемещается не просто по клеткам поля, но по астральным планам, а в качестве фишки рекомендуется использовать что-нибудь заряженное личной биоэнергией, вроде обручального кольца.

Но это все даже не цветочки, а так, семечки.

Пятое непечатное слово — на букву «С»:

Свои

Так что же у нас?

Да, тоже есть фирмы — и не так уж мало. Назову основные.

«ЦПР» (Центр перспективных разработок). Фирма, с 1989 года остающаяся верной жанру НПИ. В ее активе — экономические ("Белая ворона", "Уолл-Стрит", "Караван", "Пираты. Сокровища Тампеы"), военные ("Войны Кронотора", "SPACE. Masters of Universe", "Викинги"), фэнтези-квесты ("Синий рубин", "Мир Алахора"), "геймизации" литературной классики (**«Затерянный мир»**, **«Руслан и Людмила»**, **"Волшебник Изумрудного города страны Оз"**), исторические (**"Монастырь Шао-Линь"**, **"Эльдорадо"**), феминистские (**"Конкурс красоты"**, **"Кулинарное лото"**) и другие.

«EGRI» (*"Эгри-92"*). Фирменная фишка компании — непременный элемент викторины в играх любых жанров, будь то экономичка **«Синдбад-мореход»**, или квест-сиквел Конон Дойля **"Охота на динозавров в Затерянном мире"**, или диггерское приключение **"Тайна московского подземелья"**, или спортивные симуляторы **"Королевские гонки. Формула 1"** и **"Dream Team. Команда мечты"**.

«Русские игры»(*"Новые русские игрушки"*). При внешней всеядности (от девичьего **"Совет да любовь"** и спортивных **"Мотогонок"** — до военно-исторических **"Багратиона"** и **"Торпедоносцев"**), особое предпочтение отдается спекуляции на раскрученных названиях — **"Чужой"**, **"Хищник"**, **"Армагеддон"**, **"Титаник"**... Впрочем, справедливости ради отметим, что они в этом не одиноки. Еще один **"Титаник. Спасение утопающих"** есть и у *"Эгри"*, у них же — **"Охотники за привидениями"**, и у *ЦПР* тоже. Плюс еще — смотрите ниже.

«Русский стиль». После традиционных сказочных "ходилок" эта контора занимает рубежи фантастики — издает стратегии **"Звездные игры"**: вышел **"Эпизод I. Эвакуация"** (привет Лукосу!), готовится **"Эпизод II. Чужой"** (салют лейтенанту Рипли!). Также в планах военно **"Жабоиды"** и серия **"Звездный десант"** (ау, Хойнлайн с Верховеном!).

Мало того, и книгоиздательства начали заводить себе подразделения НПИ: *"Махаон"*, *"Дрофа"*, *"Росмэн"*, но особенно удачна — *"АСТ"*. Ее отдел *«Astrel-games»* действует по принципу, заимствованному у компьютерных фирм: выступает только издателем, нанимая независимых разработчиков — питерскую *"Фан-гейм"* (**"Финансист"**, **"Миллионер"**), минскую *"Марко Поло"* (**"Большой бизнес"**, **"Русский бизнес"**), а также индивидуалов (**"Маклеры и Мафия"**, **"Отель. Всемогущий портье"**, **"Лабиринт Мерлина"** и так далее). Как нетрудно заметить, из жанров превалируют экономические (за исключением последнего — фэнтези-квеста).

Прочие примеры НПИ этих и других фирм приведу ниже.

Есть у нас и игровые журналы — но не для игроков, а для производителей и оптовиков. Назову *«1000 и 1 игрушка»* и *«Планета Детства»*, в которых — как и на периодических московских международных выставках *"Toy & Game"* — в одну кучу свалены плюшевые телепузики, оловянные солдатики, НПИ и трехколесные самокаты (самое время заметить, что рубрика «Вне компьютера» в «Игромании» — просто как глас вопиющего!) Проводятся вышеназванными журналами и конкурсы на НПИ года, но не очень репрезентативные, так как в них участвуют далеко не все фирмы (впрочем, в прошлом году в *«1000 и 1 игрушке»* в номинации "Хобби-игро" победило *"Саргона"*, а в категории "Настольная игра" — *"Звезда"*.)

Последнее время и клубы растут, как грибы после дождя: саргоновские, вархаммеровские, звездинские... К слову — еще одно немецкое впечатление. Раз в месяц их клубы проводят "день открытых дверей". В большом зале на длинных столах раскладывается клубная коллекция НПИ — около тысячи игр. Любой желающий может выбрать игру, а дежурный член клуба объяснит правила. Не идет из памяти картинка: молодая мама вкладывает своему грудничку в ладошку шестигранный кубик — кидай, малыш, приучайся. Вот так с младых ногтей создается игровая культура нации.

Про взаимосвязь наших НПИ с компьютерными я уж и не говорю — она ограничена пока только использованием игровых редакторов для облегчения жизни художников. Так, поле для игры **«Волшебные колпачки»** (*Русский стиль*) смоделировано на основе Heroes of Might and Magic II, а в очертаниях города из **«Такси. Безумный день»** (*Эгри*) любой геймер узнает до боли знакомые образы SimCity.

Короче, некая жизнь в мире отечественных НПИ, конечно, идет, шевелится. Но главная беда и традиционные «грабли» — ориентация в основном на малышей, поэтому и торгуют только в «Детских Мирах» и «Домах Игрушки». Кстати, когда эти магазины отказались брать у *ЦПР* игры **«Вампиры»** и **«Оборотни»**, мол, нельзя пугать детей, пришлось переименовать их и выпускать под названиями **«Заколдованный замок»** и **«Таинственный остров»**.

Редкие попытки создания продвинутых интерактивных НПИ для взрослых — **«12 стульев»**, **«Тайна замка Месгрэйв»** (см. врезки) или совсем новое **«Магнат-книгоиздатель. Как написать, как издать бестселлер»** (симулятор работы писателя-литагента-издателя; *Астрель*) — теряются на фоне пестрых залежей продукции для карапузов.



Отечественные карточные проекты — робкие подражания модному жанру TCG: **«Магистр. Повелитель стихий»** (*Астрель*, помесь MTG и «Монополии»), **«Опрокинутый мир»** (*ЦПР*, упрощенные BattleTech и Dune плюс игровое поле) и **«Гулливер в Лилипутии»** (*Два Жирафа*, война с картами в качестве солдатиков) остаются пока исключениями из правил.

Определенным прорывом могут стать попытки создания некоего подобия отечественных игровых систем — и серийного выпуска цикловых НПИ.

Это прежде всего хорошо знакомая читателям «Игромании» **«Эпоха битв»** (*Звезда*).

Нельзя не упомянуть также геленджикскую фирму *«Технолог»* с ее наборами солдатиков

"12 стульев"



Первая отечественная НПИ для взрослых от талантливого автора *Юлии Рябининой*, изданная *ЦПР*. Движение по игровому полю идет через развилки известного сюжета Ильи Ильфа и Евгения Петрова (аналогично перемещению между локациями в компьютерном квесте), а игровые карточки вносят элементы стратегии и противоборства (например, один игрок может отправить другого в милицию за кражу очередного стула, а сам — получить спецпропуск на пароход, и т.п.). Карточки стульев лицом вниз выкладываются в ряд из 12-ти, и бриллианты могут быть обнаружены в любом из них. На московском чемпионате по настольным играм в январе 1999 года, проведенном *ЦПР* совместно с *«Курд-груп»*, игра вызвала интерес, но, к сожалению, переиздания до сих пор нет.

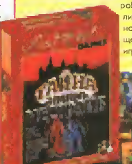
и макетов, снабженными правилами и объединенными в циклы **«Битвы Fantasy»**, **«Старсис»**, **«Киберпанк»** и др. — эдакие Warhammer с BattleTech'ом русского разлива (хотя сами авторы своими вдохновителями называют компьютерные Dune и даже Doom). Небезынтересны их варгеймы **"Император"**, **"Император-2"** и квест **"Тайна Темного Владыки"**.

Любопытен опыт промоушна экономической серии саратовской *«Юнси»* — **«Рынок»**, **«Суперпотребитель»**, **«Быки и медведи»** (карточная), **«Олигорх»** и прочие. Экономисты по жизни, разработчики ухитрились прямо на поле первой же игры разместить проплаченную рекламу реальных фирм, и теперь — в полном шоколаде: имеют не только целую «линейку» собственных НПИ, но даже свою газету (!) и регулярные межрегиональные турниры.

Не удалось достойно раскрутить питерский проект **«Битка»** (*Фан-гейм*) — оригинальное соединение классической «расшибалочки» (она же «сотка») и коллекции фэнтези-стикерсов (больше всего это походило на... нынешние DiskWars). Анонсированная этой же фирмой линейка паззлов и НПИ по «Владигору» так и не увидела света. А ведь это было первая — и единственная пока — попытка издать игру по отечественной фантастике!

Внедряется потихоньку практика лицензирования для игр персонажей популярных фильмов (в противовес обычной пиратской спекуляции). Однако авторы экономической НПИ **«Незнайка на Луне»**, заказчики и создатели мультсериала — *«Taro Entertainment»* — сетовали, что игра, мол, чересчур взрослая, в отличие от компьютерной "Незнайкиной громоты". В случае **"Новых Бременских"** ситуация полярно противоположная: наряду с компьютерным квестом от той же *"Буки"* вышла НПИ от *«Русских игр»* — отстойнейшая ходилка. А фирма *"Степ-пазл"* приобрела законные права на почти всех отечественных мультперсонажей и уже готовит игры по "Простоквашину", "Ну, погоди!", "Чебурашке" и тому подобным. Но подходе тоже новый мультсериал **"Animal Wars"** и сопутствующие товары к нему, в том числе карточная игра (нечто вроде русского "Покемона").

«Тайна замка Месгрэйв»



Игро-симулятор классического детектива за авторством известных разработчиков — *Андрея Вяткина* («Руслан и Людмила», «Гулливер в Лилипутии», «Незнайка на Луне» и др.) и *Ильи Оказова* ("Путешествие на край света", "Охота на единорога"). Протестированная в сокращенных версиях (например, **«Убийца в замке»** в газете *«Семь дней»*), игра принципиально отличается от западных аналогов (**"Cluedo"**, **"Master Detective"**). Синтезируя приемы "гуська", покера и РПГ, игра моделирует ситуацию закрытого помещения, когда каждый игрок-персонаж хранит свою тайну, одновременно подозревая всех остальных. За столом создается атмосфера типичного детективного саспенса, напряжения, способного разрешиться в любой момент самым неожиданным, подчас даже юмористическим образом.

И еще под занавес пара хохм. По последним агентурным данным, настолки хочет клепать... фабрика *«Красный Октябрь»*, дабы вкладывать их в коробки с конфетами! А в игре **«Соколиная охота»** (*Синти*, Пермь) героем стал... В. В. Жириновский! Цель игры — с помощью Соколов не пропустить в Кремль западного бизнесмена и отечественного мафиозо.

Шестое и последнее непечатное слово — на букву «F»:

Future, Final или ...?

Короче говоря, положение дел в отечественной индустрии НПИ таково: индустрия уже есть, но вот перспективы пока... По мнению вышеупомянутого журнала *«Планета Детство»*, "с 99 года рост производства настольных игр в России приобрел взрывной характер". До шуму много...

Но мой взгляд, все зависит от спроса. Пока неразборчивые родители будут покупать своим чадам очередные ходилки по червонцу штука, а mtg-шники, battletech-ники и warhammer-овцы — презрительно воротить нас от отечественных настольно-печатных игр, мы будем и в этой области плестись позади мировой цивилизации.

Помните фильм и мультсериал "Джуманджи"? Что так возбудило фантазию авторов, что породило невероятные сцены пробегов слонов и носорогов, сметающих автомобили, и вид джунглей, проросших внутри квартиры? Да-да, именно они, обыкновенные НПИ — с киданием кубиков и передвиганием фишек по полю. ■

«Пираты»



Художник и бывший моряк Владимир Михайлович Голицын 70 лет назад придумал и нарисовал серию продвинутых исторических НПИ: **«Пираты»**, **«Захват колоний»**, **«Беглые»** и др. Благодаря хвалебному отзыву самого Горького, они были включены в издательский план *"Мособлосвада"*, но... после обвинения в "несоветскости" тираж **«Пиратов»** пошел под нож, а потом редактора и самого Голицына постигла типичная для 30-х годов печальная участь. Его детям чудом удалось сохранить оригиналы ручной работы и спустя годы наконец-то издать часть игр. Но, похоже, полиграфическое качество, которое им смогли предложить журнал "Пионер" и издательский дом "Аргументы и Факты", не очень устроило наследников, и в настоящее время они пристраивают дедушкино творчество в Англии. Бог в помощь.

В. Тверской
labarum@online.ru

Триста спартанцев

"Триста спартанцев" – свежеизданная отечественной компанией "Звезда" игра в жанре варгейм. Принцип ее походовой стратегии вполне достоин именоваться классическим. Игроки по очереди делают ходы, передвигая свои закаленные в прежних боях (или необстрелянные) войска по гексам. Действо совершается на карте, результативность же его определяется благосклонностью кубика.

Обоим игрокам предстоит с головой окунуться в сложные перипетии Греко-Персидских войн. Апологет демократии, скорее всего, встанет на защиту национального суверенитета греков. Ну а кому милее империи, верно, изберет для себя персидскую экспансию.

"Триста спартанцев" имеет три уровня: финансово-политический, стратегический и тактический. Отсюда проистекает необходимость для каждого игрока выступать в трех ипостасях: политика, стратега и тактика.

Далее мы с вами детально разберем базовые правила "Трехсот сoартанцев", дабы вы смогли составить себе наиболее четкое и полное впечатление об игре.

Ресурсы и снабжение

С ресурсами все проще простого: они лишь одного типа, зато — самого универсального. Всеконечно, это презренный металл. Число честных способов добычи денег, как и в жизни, не радует разнообразием. Проще говоря, их три. Во-первых, некоторые греческие города приносят доход в одну монету. Во-вторых, персидский царь каждый ход уделяет из казны своему полководцу некую сумму. И в-третьих, никто не мешает вам самым что ни на есть кощунственным образом разграбить какой-нибудь город.

Тратить добытые денежки следует на постройку флота и на снабжение армии.

Флот закупается в любом приморском городе. Снабжения не требует.

Войско в игре не закупаются (кроме наемников), но требуют постоянного снабжения провизией и всем необходимым, что, естественно, выливается для вас в прямые расходы.

Войска и флот

Войско различаются по двум главным показателям: по способу формирования и по роду войск.

Касаемо способа формирования. Существуют постоянные войска (персидские "Бессмертные" и войска сатрапий), наемники (лучники и метатели дротиков) и ополченцы (греческие гоплиты, пращники, метатели дротиков и лучники).

Постоянные войска формировать не надо: они присутствуют с самого начала. Но почти все находятся вне карты — в Персидской империи. То есть за тридевять земель, в тридесятом царстве, и всякий, кто знаком с русскими сказками, легко представит себе, каково оттуда добираться до мест боевых действий. Но стоит вам призвать их, как тут же придется начать отстегивать денежные суммы на снабжение. А если войска добрались-таки до территории боевых действий, но их разбили, то они не восстановимы.

Наемниками богаты оба игрока. Они могут быть собраны почти в любом месте карты и присоединены к отряду. На сами по себе наемники действовать не желают. Обзавестись наемничком обойдется в изрядную копеечку. За каждого — отдай не греши целую монету. Ну а ежели его убили, то во время следующего хода он вновь станет в строй... за еще одну денежку.

Ополченцы собираются, только свистни, но родного города покидать не хотят. У себя дома они согласны воевать за так, безо всякого снабжения. Но стоит им ступить на чужую землю, как эти прежде добропорядочные крестьяне становятся прожорливы и алчны, а если им не заплатить, грозят все бросить и развернуть оглобли к дому. Чуть выше чувство долга у спартанцев: они соглашаются бескорыстно маршировать по всей Греции, но не могут выходить за ее пределы. Ополченцы способны собраться сколько угодно раз до тех, пока их город не будет захвачен врагом или разграблен. То есть — до тех пор, пока им есть где собраться. Но одно дело, когда все благополучно, и совсем другое, ежели сражение проиграно. Во втором случае ополченцы, смазавши салом пятки, разбегаются кто куда. Выяснить, сколько граждан, побросав свои дела, подалось в ополчение, можно с помощью кубика.

Добавлю, что афиняне и войска Афинского морского союза плавают из любви к искусству, но их страсть к морю столь велико, что удаляться от него дальше, чем на 1 гекс, они не намерены.

Во время полевого сражения войска делятся только на два типа: легкая пехота и тяжелая пехота. К тяжелой пехоте относятся греческие гоплиты и войска персидских сатрапов. Остальные — к легкой пехоте. "Бессмертные" умеют и так, и эдак: они могут быть и тяжелой, и легкой пехотой, сообразно желанию персидского игрока.

Обе армии могут не только бегать и маршировать, но и плавать. Конечно же, на кораблях, а не своим ходом. Максимум персидских судов составляет восемь, а греческих — только четыре корабля. Но можно и меньше, если с деньгами напряженка. Ведь корабль стоит дорого — целых три золотых. Во всяком случае, с точки зрения греков, у которых доход более двух монет — редкая удача.



Флот способен быстро перевозить войска, пешком-то подале! Грузоподъемность каждого судна — один отряд. Но море есть море, и потому в любой момент, а вернее — в каждый ход может случиться шторм. Тогда поминай как звали и корабль, и отряд.

Да, и еще. В игре принимает участие фигурка скорохода. Ею управляет греческий игрок. Этот зловредный юнит ни с кем не бьется и ничего не строит. Его деятельность лежит в сфере идеологической. Стоит коварному скороходу пробраться в греческий город, захваченный персами, как он начинает вести агитацию и пропаганду. Кончается это, как правило, восстанием. После попытки восстания скороход на некоторое время убирается с поля. А затем возникает вновь, дабы ходить повсюду и мутить воду.

Отряды и армии

Войска двигаются по карте в составе отрядов или армий. У персов — два полководца, каждый из которых может объединить в составе своей армии три отряда. У греков — один полководец. Зато в его армии может быть четыре отряда.

Блюдо, именуемое греческим отрядом, готовится следующим образом. Для начала включаются гоплиты данного города, затем надо подсыпать легкой пехоты и добавить приправы — наемников. Отряд включает в себя шесть воинов, так что соотношение ингредиентов определяет тот, кто готовит, то бишь — составляет отряд.

Персидские отряды — это полуфабрикаты из войск сатрапий. И этих войск до боли немного: 2-3 фигурки в отряде. Зато довести блюдо до готовности можно совершенно разными способами. Хотите — прибавьте "Бессмертных", хотите — тех же наемников, и вот уже персидский отряд готов к употреблению. Персы имеют шесть отрядов, но из них два отряда могут включать в себя 9 воинов.

Полные армии обоих игроков почти равны. Греки максимально могут занять на поле 45 фигур, персы — 43 фигуры.

Сражение

Войска часто сходятся в полевых сражениях. При этом игроки расставляют свои войска на отдельном игровом поле. Сражение происходит элементарно: сначала стреляет персидская легкая пехота, затем греческая легкая пехота. После этого греческая тяжелая пехота наносит удар, и ей отвечает персидская тяжелая пехота.

Потери определяются так: игрок сначала считает всех своих воинов, которые должны нанести удар, затем бросает кубик и смотрит результат в таблице, где указано, сколько воинов потерял противник.

Легкая пехота имеет то преимущество, что стреляет первой, но наносит противнику легкие потери, ну а тяжелая, естественно, тяжелые.

Немаловажен для сражения характер местности. Если битва произошла в пересеченной местности, часть территории закрывают горы, тогда для солдатиков места остается не слишком много и в сражении может принять участие ограниченное число воинов, а остальным остается лишь болеть за соотечественников, отлеживаясь в коробке.

Тот, кто понес наибольшие потери в сражении, считается разбитым. Греческая армия (вся, кроме спартанцев) после этого разбегается по домам. Персидская отступает на несколько гексов.

Морское сражение

Морские баталии происходят иначе. Сначала броском кубика выясняют, кто первым наносит удар. Затем игрок проводит атаку всеми своими кораблями, бросая кубик за каждый. Если на атакующем корабле есть отряд пехоты, вероятность победы над вражеским кораблем увеличивается.

Проигравшим сражение опять же считается тот, кто потерял больше кораблей. Он должен отступить в ближайший свой порт.

Начало игры и условия победы

Греки располагают девятью городами, два из них на побережье Малой Азии (Милет и Митилена), один во Фракии (Амфиполь), остальные в классической Греции (Афины, Спарта, Фивы, Аргос, Коринф, Дельфы). Из всего этого обилия населенных пунктов только пять городов могут приносить доход — Афины, Милет, Митилена, Амфиполь, Коринф.

В начале игры Милет и Митилена подчинены Персии и доход с них получает персидский игрок. Амфиполь нейтрален, то есть не приносит дохода никому из играющих.

Флота нет ни у одной из сторон. Греческие армии имеют лишь потенциальный характер, один персидский отряд стоит в Сардах (в Малой Азии).

Условия победы таковы: персы должны захватить все греческие города, греки должны уничтожить персидскую армию.



Стратегический модуль

"Триста спартанцев" можно использовать как стратегический модуль для игровой системы "Эпоха битв". Для этого первую надо дополнить несколькими наборами, прежде всего — греческой и персидской конницей. Правила для стратегии при этом остаются прежними, на тактика разыгрывается по правилам "Эпохи Битв".

В целом правила крайне простые, в размерах этой статьи мы фактически их пересказали. Они занимают 4 странички и легко могут быть освоены за один вечер. Сама игровая партия займет редко когда больше 3-4 часов времени. И, конечно же, вам ничто не помешает сыграть не один раз: большой простор для действий и непредсказуемый ход событий делают игру интересной, не говоря уж о том, что разные противники ведут себя по-разному.

Житейские частности

Заинтересовавшись варгеймом "Триста спартанцев", вы наверняка также заинтересовались вопросом, где игру можно достать и, возможно, в каких залах искать себе соперников. Что ж, как обычно, предоставляем вам всю необходимую информацию.

У компании "Звезда", издавшей "Триста спартанцев", существует система клубов, действующих в Москве и Питере. Все клубы работают в будни с 14:00 до 20:00, по выходным с 10.00 до 20:00, по понедельникам там отдых. Дальше — перечисление. В Москве: м. Тимирязевская, ул. Милашенкова, д. 8. Клуб "Надежда", м. ул. Подбельского, ул. Бойцовая, д. 24 к. 3. Клуб "Восход"; м. Молодежная, Партизанская ул., ДК "Зодчие", проезд авт. 127; м. Шаболовская, ул. Донская, д. 37. В Санкт-Петербурге: Каменноостровский пр., 42 (М. Петроградская), ДВОРЕЦ КУЛЬТУРЫ им. Ленсовета, помещение №410, клуб "Стратег" (каждое воскресенье с 12 до 17 ч.). ■



ТЕСТ#13 СТРАШНЫЕ ИГРЫ...



В культуре европейских народов присутствуют так называемые "знаки страха". Это могут быть цифры, знаки, фигурки, животные или, например, какой-то момент времени. Число 13 (см номер Теста), знак пентаграммы, черные кошки, полнолуние и так далее. Самым страшным "знаком" являлись, как правило, мертвые люди, определенные животные и темнота.

Игроделы, которые хотели лапугать потенциальных геймеров, обращались к таким известным сюжетам, как "Пятница, 13-е" или "Кошмар на улице Вязов", завязанным на ужастиках типа бессмертного маньяка с ножом или ожившего мертвеца. По обоим сделали ТАКИЕ игры, в которые было действительно страшно играть. Но, кроме этих произведений, были и самостоятельные вещи. Безусловно, вы знаете такие компьютерно-игровые страшилки, как: Alone in the Dark, Resident Evil, Clive Barker's Undying, Stephen King's F13, Evil Dead: Hail To The King, American McGee's Alice, The 11th Hour. Единственное, о чем жалею, — не вышло на PC игрушки по Hellraiser ("Восставший из ада"). А я бы с удовольствием поиграл — на мой взгляд, это самый страшный ужастик из всех, которые я видел.

Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Таким образом, ваши шансы правильно ответить на вопрос возрастают на порядок, так как вам остается лишь выбрать, какой из предложенных вариантов — правильный.

Пользоваться можно любой *проверенной* информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Последней из "страшных" игр была Alone in The Dark: The New Nightmare. Она всячески открещивалась от прародителей (всем — от движка и геймплея до графики и нестандартного сюжета). Единственное, что у нее осталось своего, это название и имя главного героя. Несмотря на то, что его новая реинкарнация серьезно отличается от предыдущих трех, зовут его все так же — ...

А. Фредди Крюгер
Б. Джейсон
В. Эдвард Карнби
Г. Дядя Федор

Вопрос второй

"Оседлое зло", как называют на родине слонов Resident Evil, поселилось на многих платформах, в том числе и на PC. Причем первая часть нагло требовала наличия следующего аксессуара:

А. Мышки
Б. Принтера
В. 3D ускорителя
Г. Сканера

Вопрос третий

Клайв Баркер, как и его коллега по цеху Стивен Кинг, пишет исключительно в жанре horror (кстати говоря, именно Клайв Баркер является автором книжного варианта Hellraiser и режиссером первой части). Clive Barker's Undying — тоже игрушка не из детских. Сами понимаете, игра не может получить достаточного распространения среди подростков, если для прохождения вам приходится...

А. Убивать товарищей по бригаде
Б. Убивать семью бывшего сослуживца
В. Убивать время
Г. Убивать все, что движется

Вопрос четвертый

Стивен Кинг тоже поспел, как наш пострел — с его подачи была выпущена Stephen King's F13. Причем успел даже раньше, чем Клайв Баркер со своим "Неумирающим". Вот только раньше — не значит лучше. К какому жанру можно отнести F13?

А. 3D Action
Б. Real-Time Strategy
В. Role Playing Game
Г. Puzzle

Вопрос пятый

Evil Dead. "Зловещие мертвецы". Брюс Кэмпбелл в роли главного героя — Эша Духи мертвых, которым неймется и которых приходится унимать в меру сил, способностей и по мере наличия подручных средств. Какое подручное средство из используемых Эшем стало почти что визитной карточкой "Зловещих Мертвецов"?

А. Кухонный нож
Б. Топорик для разделки мясо
В. Тяпка, переточенная под вилы
Г. Бензопило

Вопрос шестой

American McGee's Alice отличается извращенно-гениальным толкованием Льюиса Кэрролла. В самом деле, в какой еще игре нечто гигантское давит кролика в кровавую лепешку, а вашей задачей является уничтожение всего, что стоит на вашем пути? И главное — МОРЕ крови и глюков. Помните менюшку в "Алисе"? Load, Save, Delete, причем заглавные буквы были выделены так, что читалось. LSD. Психоделико, короче. А вот, кстати, кого Алиса использовала в качестве биты для крикета?

А. Чеширского кота
Б. Безумного Шляпника
В. Попугая
Г. Фламинго

Вопрос седьмой

The 11th Hour был не просто страшной игрой. Он был квестом с вкраплениями паззлов. Интерактивность в нем достигалось огромным количеством роликов и качественной озвучкой. Действительно, ведь Trilobyte до "11-го часа" сделала ошеломительнейшую игру...

А. The 1st Skeleton
Б. The 3rd Scream
В. The 7th Guest
Г. The 13th Friday

Условия выполнения Теста

См раздел "Участие в конкурсах"

Подготовил Святослав Торик (torick@igromania.ru). Под редакцией Геймера (gamer.soboka.igromania.ru).

ПРИЗОВОЙ ФОНД

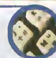
В качестве призов сегодня выступает замечательный квест, созданный по бессмертной horror-новелле Роберта Льюиса Стивенсона **"Странная история доктора Джекило и мистера Хайда"**. Это action с примесью приключений, особенностью которого является "двойной" персонаж. В образе Джекила можно разговаривать с окружающими, взаимодействовать с предметами, а вот мистер Хайд способен оторвать голову любому, кто ему помешает. Похоже на Devil Inside, правда?



Игра была локализована компанией "Нивал", а выпускается фирмой "1С", которой за призы отдельное спасибо. Учитывая, что на момент написания Теста игра еще не вышла, призы будущим победителям будут вручены никак не раньше и сразу после того, как "Странная история..." появится в продаже.



КРОССВОРД #9



Осень. Петь хочется. Стихи сочинять. Ходить с красивыми девушкоми в кино. От души ругаться с Геймером. Пить вино с Доктором. Обсуждоть с Дядей Федором железные новости.

Но что бы мне ни хотелось, всегда остается ОН. Тот, Кто Каждый Номер Застовляет Меня Думать. И не только меня

Кроссворд. Сегодня он зовется "номер ноль девять". За моей спиной внушительно громоздятся призы, достовленные курьером от фирмы **"Руссабит-М"**. "Козаков" почти роздали, Excalibug и еще что-то будет в следующий раз. Но это все другое... Вы помните замечательиую игру **Grouch**? Кок, не игроли?! Тогда вы просто обязоны попробовоть свои силы в Крассварде и выиграть эту замечательную аркаду!

Тем более что в коробке кроме сомой игры еще и классная майко лежит.

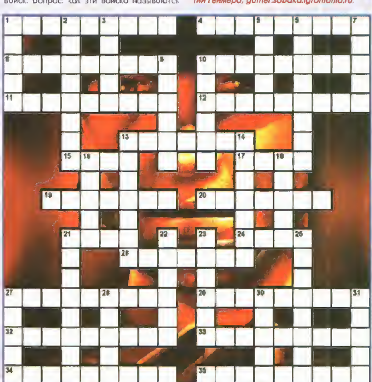
По горизантали: **1.** Человек (герой одноименной игры), способный поподать в царство мертвых. **4.** "Ученики". А на деле — игра, пахожая на Heroes of Might & Magic. **8.** Игра, радоначальник одноименного жанра. Токже имело нозвоние Colossol Cove. **10.** Вторая игра от Mucky Foot (первой был Urban Choos). **11.** "Морские Титаны" (оригинальное название, первое слова). **12.** Первый забугорный плостилиновый квест. **13.** Один из первых предстовителей жонра двоеборья (файтинг). Существовал на всех плотформох, не исключоя PC (второе слово нозвания). **15.** Ах, сколько прекрасных игр включали в свое нозвоние это слово.. тут вом и **** Wors, и **** Control, и многие другие. **17.** Жолкое подобие Commandos в мире "Звездного Пути" (предпоследнее слова). **19.** Фирма Тревора Чоно, создотеля таких игр, как Capitalism и Seven Kingdams (одно из слов нозвония). **20.** Скилл из Fallout Tactics, способствующий безоружному воину Братство Стали. **21.** Многострадальный тип суши, на котором очень любит воевать компания Blue Byte. Полгода иазад она даже выпустила очередную часть этой серии. **24.** "Огненное" заклинание из последних Might & Magic. Создает некий ореол огня (второе слово нозвония). **26.** Bloir Witch Volume 1: Rustin Porr, Flyl II, Nocturne (второе слово назвaиия разработчика). **27.** В Diablo 2 уникольное оружие типо Polearm, одно из свойств которого — 30% шонс на смертельный удор. **29.** Hothouse — это первое слово нозвония розроботчико Gongsters 2: Vendetta. А второе? **32.** Ka-52: Teom *********. **33.** Уникальная дубинка из Diablo 2, умеющоя ноносить 150% урон нежити. **34.** Гонки на джипох, розроботчик из вопросо №26. **35.** То часть The Need For Speed, где есть "Порше" (последнее слово нозвания).

По вертикали: **2.** Hide of ***** — перк из Follout Tactics. **2.** Авторы таких неоднозночных игр, кок Foiry Toles Adventure, Inherit The Earth и I Have No Mouth But I Must Scream (предпоследнее слово нозвония, без опострофа). 3. ***** Wolk, ***** Resistonce — заклинания из Might & Magic. **5.** Третья чость Monkey Island (первое слово нaзвония). **6.** Последняя чость Wing Commonder (последнее слово нозвония). **7.** Клосс из Baldur's Gate 2. **9.** Тип пазерных "ботареек" Follout 2. **10.** Aiken's Artifact. **13.** Известнейшая аркода про лягушонко, которому вздумалось перейти улицу. **14.** Лекорство, отгоняющее радиацию (из серии Follout). **16.** Адд-он к Baldur's Gate (третье слово назвaиия). **18.** Сомый роспростраиенный тип экипировки после оружия. **21.** Одна из неиграбельных фракций в Emperor: Battle for Dune, от которой, впрочем, можно добиться постовки элитных войск. Вопрос: как эти войско нaзывоются в игре? (Первое слово нозвания). **22.** "Однорукий" трейт из Fallout Tactics (второе слово нозвония). **23.** KISS (одно из слов нозвония игры). **25.** Немаленький одд-он к Mogic: The Gathering, включовший в себя сет на тему древнеаробских скозоиий (нопример, там была артефакт Aladdin's Ring) и возможность игроть по локольной сети. **27.** Игро про большого робота, но не Shogo (первое слово нозвания). **28.** Серия менеджеров Industry *****, Troffic ***** — немецкий анолог Tycoon'ов. Немецкий — потому что серия создавалась в Гермaиии. **30.** Первая и последняя игра от Crock Dot Com, аркода. **31.** Шпионский боевик, портировaнный с Sony PloyStotion примерно год нозод.

Комментарии

1. Все слово, зошифрованные в Кроссварде, даны на онглийском языке. **2.** *Условия участия* смотреть в соответствующей рубрике.

Кроссворд быстренько слабал Святослав Торик, tarick@igromania.ru, при участии Геймера, gamer.sobaka.igromania.ru.





СКРИНТУРС #9



Все хорошо. Все в порядке. "Мания" жива. Не развалилось, не упала, не стукнулось головой о подоконник, не смылось в раковину. Живо. Здесь. И сейчас. А где "Мания" — там и?.. Правильно, там и "Скринтурс".

Сентябрьский вариант "Скринтурса", как это ни странно, от своих собратьев ничем не отличается. Все те же девять картинок, все те же компьютерные игры, все те же призы... Стоп. Вот оно! Призы. Конечно же, каждый "Скринтурс" — это свои картинки и призы. Действительно, получается, что каждый раз этот конкурс меняет свое лицо (то есть screen*.jpg на компакт-диске) и... скажем так, содержимое (то есть призы). Но в целом он остается таким же. Напомню условия.

Для победы вам необходимо найти на **компакт-диске**, прилагаемом к журналу, раздел "**Скринтурс**". В нем имеются девять скриншотов из девяти игр. Нашли? Теперь вам нужно определить, из какой игры какой скриншот взят, написать нам письмо, где указать все это, и отправить его в соответствии с условиями, прописанными в разделе "Участие в конкурсах".

Сегодняшним "содержимым" конкурса являются пять коробок с игрой "Чужие звезды". Космическая аркада, густо замешанная на классической фантастике (кстати, к игре прилагается мартовский номер журнала "Если"), обязательно должно быть вашей. Иначе какие вы после этого игроманы! ■

Составитель "Скринтурса": Святослав Торик

Конкурс по картам для COUNTER-STRIKE

Часто задаваемые вопросы и ответы. Часть3

Q: Очень прошу Вас продлить конкурс хотя бы до сентября — я не успеваю доделать свою карту, а недоделка вряд ли попадет хотя бы в десятку...

A: *Конкурс продлен до 15 октября по многочисленнейшим просьбам.* Надеемся, что теперь все успеют.

Q: Я так ничего и не понял насчет моделей и скинов, можно ли добавлять свои?

A: Можно, но именно *добавлять*, а не *заменять* стандартные.

Q: Могу ли я использовать нестандартные текстуры, спрайты или модели, которые были сделаны не мной?

A: Можете при условии, что в комментариях к карте будет сказано, откуда взяты и кем сделаны эти текстуры/спрайты/модели.

Q: Если я вшиваю нестандартные текстуры в карту, то получается, что мне нужно создавать отдельный wad к исходникам. Или можно обойтись просто rmf+map?

A: Да, в таком случае wad можно не присылать.

Q: Скажите, пожалуйста, а может ли карта с условием победы «Побег террористов» (ES) принимать участие в конкурсе?

A: Нет, не может.

Q: Допускается ли карта на конкурс, если она совмещает в себе два режима, например, de и cs?

A: Допускается при условии, что оба режима грамотно реализованы. Например, на известной карте csde_tropic можно было взорвать корабль, но победы террористом это не давало.

Q: Обязательно ли присылать вам на E-Mail два исходника карты (rmf и map)? Если можно только один, то какой?

A: В принципе, достаточно одного rmf. Но для вашего же блага — лучше прислать оба.

Q: Вы пишете, что файлы нужно запаковывать в zip/rar, соблюдая структуру директорий. Имеется в виду, что карта в архиве уже должна быть в каталоге cstrike\maps, а wad-файл в cstrike\?

A: Именно так.

Q: Нужно ли в свой wad-файл включать текстуры из стандартного набора (такие, как halflife.wad, decals.wad, cstrike.wad, cs_assault.wad, de_vegas.wad)?

A: Ни в коем случае.

Q: Можно ли я использовать ваши текстуры из файла igro1.wad, поставляемого на диске вместе с картой de_mania? Текстурки мне очень понравились.

A: Можно. Только присылать сам igro1.wad не надо.

Q: В условиях конкурса было написано, что в архиве с картой должны быть исходники, в частности — файлы .map и .rmf. Что касается первого, то тут все в порядке, а вот со вторым — проблема: дело в том, что карту я строю в WC 3.3, а компилирую в QuArK, т.к. с компиляцией в WC у меня полный глюк, а второй редактор создает свои файлы. Могу я приложить их + map в качестве исходников?

A: В таком случае достаточно и одного файла map.

Q: Можно ли на конкурс прислать бета-версию?

A: Прислать-то можно, но вот приза она никакого не получит. Учитывая, что мы продлили конкурс, у вас должно хватить времени, чтобы закончить карту.





Призы все так же предоставлены компаниями "Стайл МикроСистемс ПК" и "1С", а также журналом "Игромания". Подробности о конкурсе читайте, если кто не знает, в предыдущих номерах.

Но компакт-диске вы, как водится, обнаружите очередные конкурсные карты. Ждем ваших рецензий!

Жюри конкурса



Wallpaper-Штурм



Конкурс на лучшие обоины (в английском просторечии известные также как wallpapers), изготовленные читателями "Мании", идет полным ходом. На ящик ***wallpapers@igromania.ru*** каждый день приходят ваши творения. Некоторые — отстойные. Некоторые — средней интересности. Некоторые — потрясающие, так что дух захватывает. Заглянув на компакт в раздел *"Штурм"*, вы сможете просматреть многое из того, что пришло, и сформировать собственные суждения. А заодно и украсить свой десктоп. Что, в сущности, и является величайшей формой признания для обоев.

Конкурс продолжается **до 15 сентября**. Подведение итогов произойдет в ноябрьском номере. Всем конкурсантам — потарапливаться! ;) И абсолютно всем — смотреть wallpapers на компакте.

Геймер
gamer.sobaka.igromania.ru



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №07/2001



Скринтурс №07



Ну, вот и определились победители по седьмому Скринтурсу. Вы этого ждали? Ждали. Уж наверное, ждали. Ну и дождались.

Ответы

Emperor: Battle For Dune
Ил-2: Штурмовик
Diablo 2: Lord of Destruction
Дальнобойщики 2
Tropico
Myst III: Exile
Desperados: Wanted Dead or Alive
"Операция "Пластилин"
Summoner

Вот прямо сейчас многие с нетерпением читают нижеприведенный текст. А особенно внимательно — следующие господа, получившие по коробке с Fallout Tactics: Brotherhood of Steel!

Победители

1. А. В. Барояков, Абакан
2. Алексей Романов, Щелково
3. Илья Воронов, sign@css-mps.ru
4. Алексей Телегин, aleksei_telegin@mail.ru
5. Дмитрий Зеленкин, dm2000zel@mail.ru

Тест №11(07): Игры в лицах

Во-первых, спасибо. Не помню, кому (Игорь Руднев?), но все равно спасибо за присланные билеты МММ. Пирамиды, ностальгия, все дела...

Во-вторых, клево. Клево, что вы есть, что вы присылаете ответы (как обычно — по большей части неверные), что я их разбираю и вычленяю письмо тех граждан, что попали в список победителей.

Но этом номере народ заволновался по-крупному. Кто на первом вопросе (чаще всего), кто на четвертом. Эх, господа, не знаете вы классику культовых игр. Дюк Ньюкем оперировал фразами из "Зловещих Мертвецов" (aka Evil Dead), в сумочке Кейт Арчер носила закладку с ядом и отмычкой, о Рагнар, как и все уважающие себя викинги, мечтал попасть в Валгаллу.



Короче, поздравляю вас всех с тем, что победители все же нашлись, несмотря ни на что.

Правильные ответы

1. Б, 2. Г, 3. А, 4. Г, 5. В, 6. В, 7. А

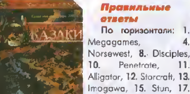
Победители

1. Анатолий Филатов, Владивосток
2. Максим Новосветлов, Магнитогорск
3. Андрей Смирнов, г. Ефремов, as@efremov.tula.net
4. Некто Санчаус, sanchaus@fromru.com
5. Elena Savostianova, helen@ism.ac.ru

Каждый из вышеупомянутых господ получит по одной из коробочек с игрой **"Крутой Сэм"**, розыгранных в случайном порядке. Дорогие участники, призы к вам уже идут. Если через неделю после покупки журнала вы не получили приз — свяжитесь с редакцией: возможно, по каким-то причинам приз выслать не удалось (например, Катя, вернувшись из отпуска, в приступе ярости сожгла все письма из портативного редакционного огнемета).

Кроссворд №07

Без комментариев. Половина справилась, половина нет.



Правильные ответы

По горизонтали: 1. Megagames, 4. Norsewest, 8. Disciples, 10. Penetrate, 11. Alligator, 12. Starcraft, 13. Imagawa, 15. Stun, 17. Rift, 19. Icewind, 20. Pharaoh, 21. Mean, 24. Item, 26. America, 27. Crusaders, 29. Adventure, 32. Lucasarts, 33. Startopia, 34. Neverhood, 35. Nightmare.

По вертикали: 1. Media, 2. Archives, 3. Alpha, 5. Spear, 6. Warcraft, 7. Theft, 9. Scream, 10. Postal, 13. Indiana, 14. Arcania, 16. Theme, 18. Flame, 21. Madspace, 22. Versus, 23. Titans, 25. Mistform, 27. Colin, 28. Death, 30. Earth, 31. Evade. ***Победители***

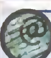
1. Павел Молодов, Москва
2. Сергей Алин, Москва
3. Юрий Бобров, bobrovura@hotbox.ru
4. Dima, dima_cool@mail.ru
5. Некто, skrudj@ufanet.ru

Призы — каждому из выигравших по коробке с игрой **"Казаки: Европейские войны"**.

Конкурс "Пять турнирных задач"

Подведение итогов состоится в следующем номере. В нем же продолжится сам конкурс.

*Над подведением итогов работали: **Святослав Торик, Геймер**. Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы: **Денис Давыдов** и **Святослав Торик**. Осуществление выдачи призов: **Святослав Торик** (torick@igromania.ru). Призы на конкурсы предоставлены компаниями "Новый Диск", "1С", "Руссобит-М" и журналом "Игромания".* ■



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ



Для участия в конкурсах "Мании" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, **Тест** выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. **Кроссворд**: 1. Gamer. 2. Sobaka. 3. Igromania. 4. Ru и так далее. **Скринтурс**: 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Davydoff's Gambit. **Пять Турнирных Задач** требуют развернутых ответов, где необходима указывать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения оной.

2. На конверте письма или в теме послания ОБЯЗАТЕЛЬНО пишите название и номер конкурса, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах и шлете ответы бумажной почтой, присылайте ответы РАЗНЫМИ ПИСЬМАМИ (иначе сортировать становится очень сложно, и теоретически возможен вариант, что ответ на один конкурс будет учтен, а другой просто затеряется в общей массе).

3. *Присылать письма с ответами* можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465**. Электронная почта: editor@igromania.ru.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №08, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №10.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть, например, ответы на конкурсы **июльского номера** принимаются с **01.07** до **31.07**

6. Если вы живете в Москве, то вам предстоит подъехать за призом в редакцию. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются. Ко дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны найти своих владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронке torick@igromania.ru) — возможно, произошел катаклизм и мы утеряли ваш адрес.

С уважением — редакция (ака Святослав Торик).

ПОЧТА "МАНИИ"

Привет всем! Ночну с огорчительного, хотя вместе с тем и сугубо положительного известия: Катя, как всякий белый человек, отправилась в отпуск, ввиду чего никак не могла участвовать в написании нынешней "Почты". К следующей "Почте" она уже снова будет в строю, отдохнувшая и исполненная сил для новых свершений на ниве разбора вашей многотомной бумаготворческой корреспонденции. А так — пока что я за двоих.

Не мудрствуя лукаво, займемся делом. Начнем с гигантского как по размеру, так и по размаху мысли письма тов. Артема Житонова, предлагающего собственный взгляд на то, какими будут компьютерные игры будущего.

Письмо №01

Я бы хотел затронуть такую тему, как перспективы развития компьютерных игр, этого современного вида искусства. Я уверен, что игры станут для нас тем же, чем в свое время стал кинематограф, привнесший в статичную картинку динамику и, со временем, звук. Игры же открыли для нас такое понятие, как интерактивность, которое раньше можно было встретить лишь в настольных ролевых играх. Компьютеры соединили в играх кино и настольные игры. Впрочем, это все очень затертые мысли, которые я использую в качестве прелюдии.

На самом же деле пишу я вот из-за чего. Мне очень интересно, что может стать для нас переломным моментом, после которого начнется вторая фаза развития игр (может быть, это будут уже даже и не игры). Вот сидел я и думал... Фотографическое качество картинки? Нет, вряд ли, ведь это нам на самом деле ничего не даст, кроме как большей атмосферности до удобства игры. Или, быть может, полная симуляция нашей жизни? Наверно. Что-то вроде The Sims, только чтобы можно была управлять своим героем также и на его работе. Например, если герой — полицейский, то и соответствующие задания мы будем выполнять: освобождать заложников, участвовать в рейдах, о как дослужимся до ФБР, так, наверное, и охотиться на пришельцев. ;) Если доктором — делать операции, ставить эксперименты, как Павлов, и т.д. Покупать, опять же, можно будет что угодно (например, программа будет скачивать список товаров с какого-нибудь сайта в Интернете и на основе прилагающейся схемы моделировать этот товар в игре). И так далее. Этот вариант мне кажется наиболее убедительным. И, собственно, до последнего времени я был сторонником именно этой гипотезы.

Вариантов можно еще выдумать массу. Однако мне кажется, что переломным моментом станет кое-что другое. А именно — новый способ управления игрой, т.е. изобретение нового манипулятора.

Ведь того, что я описал в предыдущем абзаце про симуляцию жизни, можно добиться, банально переставляя диски с разными играми. А вот то, что нам действительно нужно, так это кардинально новый девайс управления. Подумайте, как классно игралась бы в Tresspasser (игру, по-моему, гениальную, только несколько опередившую свое время), если бы мы могли по-человечески им управлять! Конечно, за передвижения (бег, прыжки) отвечала бы какое-нибудь другое устройства, может, то же клава. Однако все манипуляции с объектами мы бы могли проделывать своими руками.

Согласен, уже есть устройства, которые позволяют манипулировать объектами виртуальности своими руками, к примеру — перчатки с датчиками и т.п. хитроумными устройствами. Однако они лишь отслеживают перемещение какой-то точки на нашей ладони по отношению к ней самой, например, верхней фаланги безымянного пальца правой руки по отношению к

"линии жизни". С помощью такой перчатки мы не сможем поднять предмет с земли, предварительно не подогнав виртуальную ладонь к этому предмету клавиатурой или мышкой.

Революционным устройством, как мне кажется, может стать то, которое, наряду с выполнением функций этой пресловутой перчатки, будет отслеживать перемещения всей ладони в целом по отношению к некой системе координат (естественно, трехмерной). К примеру, таким устройством может быть небольшой уголок, т.е. две плоскости, соединенные под прямым углом. Игрок помещал бы свою потную ладошку (с надетой на нее перчаткой — для осязания предметов) в такой уголок (или квадрат, не суть важно), а датчики, расположенные на его плоскостях, отслеживали бы ее перемещения. Вы только подумайте! Мало того, что мы могли бы вертеть в Tresspasser'e Python'ом, как нам заблагорассудится. Своим собственным большим пальцем переводить огонь на MP5 в Rainbow Six или Counter-Strike. Могли бы полностью отказаться от всех других девайсов, кроме как такого уголка (или что там будет) и клавиатуры! Сами бы ощущали руль в автомобиле или штурвал в самолете. А для нет-серфинга, если уж так хочется, можно было бы смоделировать виртуальную мышку — такую, какую мы хотим, хоть 50-кнопочную!



Я думаю, именно такое устройство позволит нам ощутить все прелести интерактивности и еще глубже погрузиться в виртуальность. И это будет совсем безвредно, в отличие от, скажем, шлемов. Ни фотореалистичность, ни тотальная симуляция нашей жизни не позволят нам так сильно отождествить себя с героем, как "уголок". Я так думаю.

И последнее. Какого же жанра окажется игра будущего? Полагаю, будут только два жанра: полная симуляция жизни, которую я описал выше (ну а если захочется, например, просто полетать на СУ-27, то это, наверно, можно будет сделать сразу, не поступая в армию после 18-летия, через меню), и, конечно же, RPG. Именно в них мы будем играть, когда нам захочется просто сказки, хорошего сюжета. Они заменят нам и квесты. Но RPG это будут не в нашем с вами нынешнем понимании, а скорее как Half-Life (величайшая RPG современности, а никакая не FPS): построенные не на параметрах героя, не на наличии партии и т.д. — в общем, не на тех показателях, благодаря которым мы условно отделяем их от стратегий или 3D Action (от которых они на самом деле ничем особым не отличаются), а на атмосферности, продуманности сюжета, интересности.

Конечно, и "симуляторы жизни", и RPG будут обладать фотореалистичной графикой, настоящей физикой и т.д. Но все это, повторюсь, заработает только с "уголком".

Так что вот. Извините за, быть может, банальность или некомпетентность. Все это было лишь моим мнением и ничем больше.

Артем Жиганов aka Dersant
[dersant@mail.ru]

Геймер

Если чего-нибудь не поняли, перечтите еще разок. Как показывает практика, со второго прочтения письмо становится полностью понятным и мысль уже ни где не спотыкается.

Тов. Артем Жиганов, он же Dersant, совершенно справедливо говорит о том, что эволюция графических красот продолжится и в дальнейшем, пленяя наши глаза и завязывая их узлом вокруг бесчисленных полигонов, плодящихся на всей доступной площади экрана монитора. Однако прав он и в том, что сама по себе это ни к какой революции не приведет. Разве что к революции в кармане, который взбунтуется против стопятисячного по счету апгрейда компьютера.

Сейчас компьютерные игры развиваются преимущественно по визуальному пути (я подчеркиваю преимущественно, а не исключительно). Иначе говоря, графические движки крутеют и совершенствуются, а идейное наполнение остается, по большому счету, без изменений. Оно и понятно: мощности компьютеров растут, что позволяет наворочивать графику, но вот искусственный интеллект и все игровые реалии как приходилось ручками программировать, так, в общем-то, и приходится, и производительные мощи компа тут особого значения не имеют.

Именно поэтому я искренне сомневаюсь, что годков эдак через пять или хотя бы через двадцать с семирозовым гаком появится глобальный виртуальный симулятор на манер того, который представлен нам фантазией тов. Артема Жиганова. Разве что Искусственный Разум изобретут, о котором мы извели столько красноречия пару "Почт" назад. И этот самый Искусственный Разум будет по-матерински помогать разработчикам в программировании AI и всего прочего. Вы в этом сомневаетесь? Я тоже. Поэтому утопию всемировых симуляторов оставим на долю неоплодотворенной романтики.

Насчет ролевых игр, которые будут царить и рулить, — это тоже утопия. Во-первых, проработанность окружающего мира не делает из Half-Life ролевки. Это — чистокровный и вполне конкретный 3D Action. Во-вторых, ролевая игра предполагает вживание в роль своего персонажа и практически ничем не ограниченную свободу действий. Когда народ, скучковавшись за столом, играет в Dungeons & Dragons, это достигнуто. Только графики никакой. Но чтобы добиться того же самого на компьютере, надо сделать всежанровый симулятор реальности, о котором, собственно, и пытался говорить Артем, отталкиваясь от примера The Sims. Насколько возможен такой симулятор? Смотри предыдущий абзац. То бишь — оно, ясен пень, возможно, только его никто сейчас не спрограммирует. Раньше хвостом мыши удавятся. Разве что в онлайновых играх некоторый прогресс нас поимеет: там можно, забив на тщательное программирование игровых реалий, возложить побольше возни на плечи многочисленных игроков.

А вот касательно манипулятора, который способен будет погрузить наши лапки в тенета виртуальной реальности, идея вполне здорова. Здорова, так как компьютерно-железячная индустрия развивается такими бешеными темпами, что само себя уже, должно быть, по ночам пугается. И появление новых устройств, способных в корне расширить возможности нашего занyривания в игровую реальность, не то что возможно, а уже, так сказать, не за горами. Будет то красный уголок, пальцастая варежка, педальный джойстик или пропеллер с турбонаддувом "Карлсон 3D" — не суть важно. Когда-нибудь чего-нибудь да будет. И, поступив во всеобщую продажу за нормальные деньги, наверняка приведет к постепенной революционизации компьютерных игр. Возможно, лет через пять-десять она и произойдет...

Письмо №02

Доброго вам времени суток, многоуважаемый Геймер. Прочитал я недавно новый номер "Мании" и задумался. Вот вы говорите — новый жанр, а енто как? Предположим, разработчики придумают нечто радикально новое, скажем — игру, в которой вам предстоит стать режиссером фильма. Насколько я помню, такого раньше не было. Так это дело обзовут симулятором и забудут.

Неважно то, что симулятором может быть любая игра. Quake — это симулятор солдата, бегающего по лабиринтам, а StarCraft — так вообще симулятор развития небольшой военной колонии будущего в экстремальных условиях. Надеюсь, я понятно выражаюсь: если появится нечто новое, его моментально впихнут в существующие рамки. Скажем, The Sims.

— Жанр?

— Симулятор!

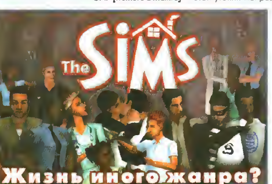
— Чего симулятор?!

— Развития стандартной американской семьи.

— Ась???..

Согласитесь, достаточно неожиданный СИМулятор. А это, может быть, новый жанр. Вот и получается, что выйди даже игра с новым жанром, ее обзовут симулятором, или стратегией, или Админ знает еще чем. (Кстати, вот вам задачка: определите жанр игры, в которой надо снимать фильмы.)

GAP [nothere@mail.ru]



Геймер

Признаюсь, как под градусом приступая к написанию данной "Почты", я не задавался целью обламывать ваши восторженные фантастические теории, которые вы с такой искренностью и надеждою измысливаете. Но — увы. Как и в ответе на предыдущее письмо, мне придется сыграть роль пессимиста, готового, как то собочку у столбика, излить потоки критики на ваши благие начинания.

Автор письма ехидно просит назвать жанр игры, в которой надо снимать кинофильмы. Облом — не получится. Потому как непонятно, как мы енти фильмы снимаем. С кинокамерой бегаем? Ну, это почти как симулятор охотника (Deer Hunter, Carnivores...). Только бегаем в пределах съемочного павильона и хволят нас не за подстреленную дичь, а за красиво, с точки зрения программистов игры, заснятый ракурс. Когда главный герой целует главную героиню, сможет ли пытливый зритель заглянуть этой самой героине в декольте? Если сможет — ракурс хороший, если нет — фигня собачья, ну-ка на пересъемку! Симулятор кастрированного охотника-извращенца, короче говоря.

Или, может, мы в роли продюсера, который все организует? Такая игра было. И чего — относилась к жанру менеджмента. До и вообще: есть жанр футбольных менеджеров. Посмотрите на досуге. Примерно то же самое.

Хорошо — возможно, мы в роли режиссера? Ну и! Это тоже менеджмент, только, скорее всего, неиграбельный. Т.к. менеджерить особо нечего.

Аооо! Так вы говорите, что, значит, мы в роли режиссера, но при этом все действие от первого лица и можно со всеми актерами пообщаться, и с оператором пообщаться, и с продюсером пообщаться, и даже осветителям свое веское слово промеж глаз вставить, чтоб, сволочи, как нам надо, а не как им надо, декольте героини освещали? Ну так, батенька, либо это будет дебильный квест с единственным финалом, достижение которого зависит от тупой провильности ваших действий...

Либо эту игру создадут не раньше, чем рак на горе тетеревом прикинется и слабает тяжелый рок на еловых шишках. Иначе говоря — см. ответ на предыдущее письмо. И придумывать этой утопии жанровую принадлежность я стану не раньше, чем оно появится. Появится — тогда пожалуйста.

Насчет The Sims. Хотите по-серьезному? Это вообще не симулятор. Это гибрид Artificial Life и GodSim, урезанных до одного лишь менеджмента и положенных на социальную концепцию. От Artificial Life происходит симуляция искусственной жизни, впервые увиденная нами в Creatures и присной памяти "Томогочи". От GodSim происходит косвенное управление персонажами (т.е. когда ваши действия на персонажей влияют, но напрямую вашим командам они не очень-то подчиняются), впервые имевшее место в Populous. Насчет урезания до менеджмента: вам требуется только руководить, но никаких сражений и тому подобного не происходит.

И насчет социальной концепции вселенной.. Берем орков из Warcraft. Поселяем в городе. Навьючиваем на них какой-никакой, но здравый интеллект. Убираем элемент боев. Повышаем интерактивность окружающей среды, чтоб плита фурычила и цветочки в горшочках росли. Вводим непрямое управление — т.е. ваши команды на орков влияют, но они вполне могут и без команд обойтись... Потом перекрашиваем орков в обычных среднестатистических людишек и... получаем The Sims. Вот и все танцы. Шина-ной-до-опа, так сказать.

The Sims — это не новый жанр, а гибрид. Но — ладно! Но секунду допустим, что это таки новый жанр, мать его за ногу. Супер! Знаете, что такое — жанр? Это когда в нем все-таки больше, чем одна игра. А The Sims — единственный в своем роде, и ничего похожего на горизонте пока что не просматривается. И тогда уже не жанр это, а просто оригинальная игра.

В одном лишь товарищ GAP прав. Знаете, в чем? А в том, что стоит появиться действительно неординарной игре, как на нее тут же навешивают ярлыки наиболее близких жанров и фактом означенного навешивания радостно удовлетворяются. Причем навешивают первое попавшееся, благодаря чему The Sims превращается в "симулятор", а Block & White, являющийся чистокровным гибридом GodSim и Artifiol Life, вдруг обзывается стратегией.

Новые жанры сейчас придумать невозможно. Во всяком случае, пока не изобретут супер-манипулятор или не появится — икается ему уже, наверно — Искусственный Разум как подспорье для программистов. Однако нужно уметь смотреть дальше ярлыков, под которыми часто гаснет революционность таких игр, как, например, Operation Flashpoint или грядущие отечественные "Демиурги". Новоторство в игровой индустрии происходит. Происходит — назло тем болтуном, которые кричат, что все мертво и развития вообще нет. Но при этом — оставьте жанры в покое.

Переходим к следующему письму.

Письмо №03

Как можно написать сюжет для игры, чтобы его заметили? Понимаете, у меня столько грандиозных идей, но о них никто не знает, разве кроме моих друзей и родных. После появления у меня 1-го компьютера я захотел каким-нибудь образом быть поближе к игровой индустрии. Если вы можете что-нибудь посоветовать — посоветуйте!

Алекс

Геймер

Подобные письма приходят в редакцию с периодичностью пять штук в месяц. Отвечаю сразу всем: написать сюжет для игры, чтобы его заметили, нельзя *никак*. Точка.

Запятая, чтобы сделать пояснения.

Вы ошибаетесь, если думаете, что у разработчиков нет собственных идей. Скажу по секрету: им эти самые идеи девать некуда. Пухнут они от своих идей, и хорошо, что не лопаются. Но есть несколько причин, которые в итоге побуждают разработчиков ваять что-нибудь стандартное.

1. Известно, что рынком востребованы не абы какие игры, а только определенных жанров. Например, стратегии востребованы. Оптовые распространители, через которых реализация компьютерных игр происходит, с радостью готовы взять стратегию, но вашу не пойми какого жанра зверушку они продавать отнюдь не горят желанием. Хотите, чтоб продалось? Делайте стратегию, или чего там есть актуального. Это — первый облом.

2. Придумать концепцию для оригинальной игрухи — как два бойта переспоть. Попытаться продумать ее в деталях — как скочоть фойл на десяток гигабайт по модему 14,400 через нашу АТС. Вы знаете, что сценарий игры в напечатанном варианте, причем без всяких литературных историй и диалогов, может занимать страниц 200-500 убористого машинописного шрифтика? Держал я в руках сценарий "Паркана". Им, честно скажу, убить можно. Главное — чтоб хватило сил над головой воздеть, для нанесения фатального удара.



3. Программисты и художники — они отнюдь не резиновые, кармаков и прочих гениальностей среди них не пруд пруди, и далеко не каждую новорожденную концепцию они в состоянии воплотить. Либо в состоянии, но за такой длительный период, что ни один издатель не согласится их финансировать. Мораль: приходится взять что-нибудь простое, так как на "гениальный шедевр за пятнадцать лет разработки" денег не дадут. И, вдобавок, по этой же причине многие благие идеи, существовавшие на ранних этапах разработки, обламываются и сходят на нет в процессе: они оказываются нереализуемы имеющимися людьми и/или в отведенное время.

Резюме. Хотите, чтобы ваши сюжеты легли в основу игр? До пожалуйста — становитесь разработчиками сами! На триллионной шишке, набитой на последней еще девственной (от синяков) конечности вашего тела, поймете, почему разработчики не слишком заинтересованы в народных оригинальных идеях для своих проектов.

Но удивление пессимистичная "Почта" получается. Хотя, собственно, какие письма, такие и ответы. Продолжаем.

Письмо №04

Привет, любимая редакция любимого журнала (пора эту фразу уже в буфер загонять, а то каждый раз печатать надоело). Сегодня на повестку дня выстовим вопрос "Что делать ???", да нет, не с Василием (любимый дедушкин таракан), а с играми. Куда делись игры на 1СД? В последнее время на рынке просматривается пугающая тенденция: все хитовые игры выходят на все большем количестве дисков: Alone in the Dark — 3 CD, Fallout Tactics — 3 CD, Final Fantasy 8 — 5 CD, Baldur's Gate 2 — 4 CD, Diablo 2 — 3 CD, Arcanum — 2 CD. Именно поэтому хотелось узнать, не разрабатывается ли где-нибудь в ланах Пентагона устройство объемом xxx Гб, рассчитанное на широкие народные массы. Если нет, то нужно срочно открывать отдел по изобретению такого устройства, а то надоело вместо 3 игр покупать одну.

Lion [geolag@istra.ru]

Геймер

Письмо смешное, а самое в нем смешное, что оно уже не первое такое. Народ! Довожу до сведения тех, кто в танке и за длинным дулом не видит величия природы. Вообще-то игры выходят в больших красочных коробках, стоимость которых там, за рубежом, составляет 30-60 и больше баксов. И стоимость эта практически не зависит от того, на скольких компактах игра располагается. Т.е. для буржуев такой проблемы просто не существует.

Количество компактов актуально только для России и стран бывшего СССР, где игры тиражируются пиратами без красочных коробок, а также без официальных руководств и прочих вкладышей разной степени полезности.

Причем, понимая, что тенденцию и обухом не перешибить, наши компании-локализаторы тоже сейчас взялись выпускать игры в двух вариантах: коробочном и так называемым "джевельном", т.е. бескоробочном. Последний, по большому счету, от пиратских версий отличается только тем, что является официальным и, конечно, ценой своей напрямую зависит от количества компактов. Все.

Переходя к следующему письму, хочу напомнить, что в седьмом номере в "Территории разлома" публиковалась статья за авторством Станислава Шульги под названием "Места для наблюдателя". Кто помнит — отлично, кто подзабыл — можете перечитать, оно повторено на компакте в "ИнфоБлоке". Следующие три письма затрагивают проблемы, которые были в той статье подняты.

Письмо №05

Приветствую! Речь я поведу о статье «Место для наблюдателя». В начале статьи четко просматривается описание игры на q2dm1. ;) Ha! Квейк — не футбол, ибо футбол — это тимплей, а Квейк — deathmatch (в рассматриваемой статье). Совершенно определенно, что никакой трансляции в реальном времени быть не может.

Для Ку2 была замечательная утилита KeyGrip. Она предназначена для редактирования демок и имеет все возможности для кинематографичного представления боев. Результат на 100% соответствовал телетрансляции. Но все же очень сложно держать хорошие ракурсы: игроки с сумасшедшей скоростью носятся по узким коридорам — попробуй-ка засними все в выгодном ракурсе! Хотя если подобная утилита появится для Ку3 — переделанные демки будут; и зрелищность от этого только выиграет... за счет оперативности (в KeyGrip надо было обрабатывать каждый кадр, хотя можно было оперировать группами — удобство было все равно мало).

О комментарии вообще разговор особый. Как автор себе представляет комментарий к deathmatch'у?! «Великолепный стрэйф-джамп! Лакерман перед носом у Фотолити забирает красную броню, падает вниз и в падении выпускает ракету на ход противнику. Взрыв! Как полетели джибсы!!! Да-а... надо было делать рокет-джамп...» Ы???

По накалу страстей бои в экшенах ничуть не уступают футбольным баталиям. Так что можно со 100% уверенностью ожидать ляпов — уж если в футболе они встречаются, то в такой динамичной игре, как Квейк, и подавно будут.

«А я говорю, что Тихонов ничего не видел между ног у Филимонова!»

«Выход один на один!! Пас!!! Удар!!!! Го-о-ол!!!!! №@й — штанга!»

Это — реальные примеры комментаторских перлов.

Уж чего-чего, а шарма будет предостаточно. :)

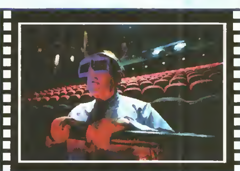
И еще — как уловить «центр смещения активности», скажем, в тимплее или в CTF? Когда сыгранная команда атакует сразу в трех-четырех местах. Я часто играю в q2CTF, и почти в каждой игре бывает так, что флаги похищаются с обеих баз одновременно, а в третьей точке идет страшный бой за ценную руну (скажем, за «гвоздь»)... В результате зрители получат или цельную картину происходящего в одном месте, или у них закружится голова от мелькания между тремя точками.

В коротком письме не уложить всего — тема интересная, и дискутировать по ней можно много. Только вот жарко сейчас ужасно — 28 в тени. Мысли — как сироп... :\ На этом пока все...

С вами был StrikE [mailto:strike_1@mail.lv]

Геймер

Тов. StrikE, должно быть, удивится, но своим письмом он не опровергает, а подтверждает и развивает идеи, выдвинутые Станиславом Шульгой. Все сказанное служит блестящим доказательством того, что в нынешнем своем виде 3D Action не готов к тому, чтобы превратиться в подлинное зрелище для стороннего зрителя. В нем заложены все предпосылки, но жанру требуется неким образом трансформироваться,



чтобы за происходящим стало по-настоящему увлекательно наблюдать со стороны.

Хотя... кое-какие реальные примеры того, что командная игра в жанре 3D Action может собирать толпы зрителей, привести уже можно. Внимание следующему письму

Письмо №06

3D Action уже давно пользуется огромной популярностью. Такие игры, как Ку, UT, CS, стали фактически легендарными, привлекающими огромное кол-во народу. НО! В тех же Ку и UT главное — опыт игроков, их уровень стрельбы, а вот уровень командной игры часто отходит на второй план, поэтому смотреть на то, как игрок удачно попадает из рельсы в еще один бегающий фрог — не так уж и интересно, и, как правильно сказано автором, нужно что-то вроде TV Conversion. Но все же ГЛАВНЫМ условием становления 3D Action как спорта является ИНТЕРЕСНАЯ КОМАНДНАЯ ИГРА. В данный момент в этом плане самую выигрышную позицию имеет Counter-Strike.



Чемпионаты по КС потрясающе популярны, на них приходят сотни человек — просто посмотреть на интересные, красивые, часто непредсказуемые матчи. Да и, как вам известно, уже разработана специальная технология HL/CS Multicast Spectator Mode, а ведь это как раз прообраз той самой ТВ Конверсии!

Так что все-таки я думаю, что будущее за интересными командными мультиплеерными играми. Вот, так сказать, мое скромное мнение :)

С уважением к вашему журналу и всем любителям PC игр,

*Администратор Московской CS Лиги (www.mcsl.ru) - ORD|*apAKToP aka FakkTOR*

Геймер

Мне остается лишь поблагодарить тов FakkTOR за письмо. Добавить особо нечего — все сказанное более чем верно. Это можно также считать ответом на предыдущее письмо.

И — последнее на тему "Место для наблюдателя".

Письмо №07

Хочу высказаться по поводу онлайнового спорта. В статье описывались предполагаемые баталии в 3D Action играх, а также роли операторов в этом процессе. Мне кажется, что роль оператора в статье несколько переоценено, так как сам зритель может быть оператором. Вот как я это понимаю: зритель должен выступать в роли незримого наблюдателя, передвигаться по полю битвы, но быть невидимым для игроков (то есть обычный spectator mode). Профессиональные операторы, я думаю, тоже нужны. Объясняю, зачем: зритель не всегда может увидеть самый зрелищный момент битвы, поэтому можно помочь ему в этом, например, показав ему «картинку в картинке» с места событий, найденную операторами, которую он может выбрать, если захочет. Чего я не отрицаю, так это роли комментатора. Хороший комментатор должен не давать зрителю устать от процесса смотрения... И в итоге — как я себе все это представляю:

Огромный уровень, несколько десятков игроков, тучи зрителей, припавших к экранам своих мониторов, и армия операторов, показывающих самые лучшие моменты. Все это сопровождается мощными восклицаниями комментатора вроде «Как он ему вмазал!, Ошметки по всему уровню, Вот это игроооок!!!!». Игроки сами работают на публику, умирают долго и красиво, долго преследуют друг друга, объединяются в союзы, предают товарищей, и т.д. и т.п. И вообще, как мне кажется, это должно быть чем-то похожим на Wrestling, идущий (или уже прошедший?) сейчас по нашему ТВ. Ведь несмотря на то, что все понарошку, как эффектно дубасят друг друга перекаченные бугаи. И народу нравится...

С уважением, Nightingale

P.S. Вот накарябал я это письмо и задумался: а возможно ли такое общество, где народ будет с упоением наблюдать за виртуальными боями? Ведь представьте себе обычные виды спорта. Почему люди смотрят на это? Да потому, что все мы в детстве играли в футбол, волейбол, баскетбол, хоккей и т.п. Все мы можем оценивать мастерство игроков, исходя из собственного опыта, да и радость испытываем, глядя на игроков своей страны, а не чужой. То есть ситуация, когда виртуальные игры придут на смену реальным, будет означать, что большая часть жителей земного шара, начиная с детских лет, вместо того, чтобы играть со сверстниками на улице, будет проводить бесконечные часы за компьютером, оттачивая свое умение в попытках дорасти до самого лучшего игрока-спортсмена. Разве не так? Да и как тогда народ будет узнавать своих героев? На экране он — закюченный в сверкающую броню воин, а в реале — бледный, толстый от неподвижного образа жизни. Нужна ли нам такая подмена ценностей?

Геймер

По первой части письма. Совершенно логичная идея о том, что зритель может быть сам себе оператором, вместе с тем не несет в себе ничего особенно нового. Во-первых, это уже и сейчас можно, а во-вторых, интерес-то и заключается в том, чтобы смотреть компьютерную игру так, как мы смотрим, например, футбол. перед телевизором, на уютном диване и в любимых тапочках. И с рекламными паузами, позволяющими перекурить, перекусить, заскочить в некое место для совершения некоторого рода излияний и т.п. Хотя, с другой стороны, возможность в любой момент становиться самому себе оператором/режиссером было бы потрясающей. Пытаюсь представить себе пульт управления телевизором со встроенным куском клавиатуры для манипулирования камерой... и, пока мозги не скрючились в свиной хвостики и не начали эйфорически похрюкивать, быстро перехожу ко второй части





Вторая часть — это которая начинается с глубокомысленного "P.S.". А вот вам, господа, и антиутопия. Получите, распишитесь. И ведь, не могу не отметить, все вполне логично. Что думаете — нужна нам такая подмена ценностей? И произойдет ли она? Высказывайтесь! Страницы "Почты" к вашим услугам.

Загрузились? Ну и отлично, начинаем отгружаться обратно. Читайте следующее письмо. Я долго смеялся.

Письмо №08



Всем привет. В основу письма легла прикольная история, связанная с вашим журналом. Купил я, значит, июльский номер в славном городе Борнауле и через некоторое время еду домой. Надо проехать через русско-казахскую границу, что я, в принципе, с удовольствием и делаю. Ну, ради смеху решили доблестные российские погроничники (без издевок!) меня «обшмонать» (ну, лицо у меня такое!). Естественно, натыкаются на "ИГРОМАНИЮ". Глаза у погроничника расширяются, он подзывает коллегу и вместе они начинают разглядывать обложку (тупо так). Я не врубаюсь, но через плечо заглядываю и начинаю гоготать. Один тычет пальцем в заголовки: ТОРЖЕСТВО НАСИЛИЯ, ПОЛИГОНАЛЬНЫЕ УБИЙЦЫ ЗА ДЕНЬГИ, КОД ДОСТУПА: РАЙ и что-то страшное ПРО ЛОКАЛИЗАЦИЮ (у него, видать, отложилось в глубинах мозга (?) словосочетание "локализовать противника"), а главное — рожа на обложке (которая из Blade of Darkness) и название журнала МАНИЯ (ИГРО — незаметно сбоку). ;-) После того, как он начал что-то вещать о запрещенной литературе, я показал и рассказал, о чем журнал, и меня отпустили! Правда, журнал поднят, на главное — он у меня! Кстати, это вполне обычная реакция непосвященного человека на подобные вещи, так что вот! А вообще — журнал отличный, особенно ценю диск, самый полный из всех журнальных. А еще приветствую полноценные обзоры игр и постерок (мелочь, а приятно!). В общем, удачи и успехов вам!

Артем-kz

Геймер

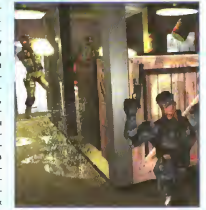
Скажу по секрету, на том номере к составлению надписей на обложке допустили мою персону. Настроение, в тот момент мной овладевшее, было навеяно очередной серией писем по поводу жестокости и насилия в играх. Как человек сугубо пацифистичный и склонный любить всякую Божью тварь (из BFG), я не мог не выразить обуревавшие меня жизнелюбивые мысли на просторах обложки. Не могу не порадоваться, что мое скромное творчество было по достоинству оценено нашими доблестными пограничниками. ;)

Вообще, если вдуматься, то любой компьютерно-игровой журнал содержит такую дозу насилия и агрессии, что, ею пропитавшись, каждый его читатель должен незамедлительно выйти на улицу и начать крушить всех и вся направо, налево, с колокольни и по периметру. Но этого не происходит. А даже скорее наоборот. Лишнее подтверждение, что все вопли о насилии в играх и его пагубном влиянии на нашу с вами типа неокрепшую психику — идиотский гон, шизофренический поклеп и не более того.

Дальше — класснейшее стихотворение, которым мы и завершим нынешнюю подборку писем. Кстати — тоже, в общем-то, отнюдь не пацифистское стихотворение. И это... хех!.. не может не радовать.

Письмо №09

====<<<CTF>>>====



Был трудный бой. Все нынче — как спросонку,
И только не могу себе простить:
Из тысяч фрогов помнил я мальчонку,
А как зовут — забыл его спросить.

Шел бой. Гнездо. Огонь врага был всем...
Мы прорывались к флагу их вперед.
А враг гвоздит — не выйти из-за стен.
И черт его поймет, откуда бьет.

Тут угадай, за каким ящичишкой
Он примостился — столько всяких дыр,
И вдруг в прорыв к нам побежал мальчишка
И мочит всех до дыр, до дыр

Он знал, где наши люди. Он разведал,
Он всех мочил из нас.
Всех настрогал и всех порезал,
Вплоть до пипетки отстреляв запас.

Что ж, бой не ждет. Мы, отресповнясь, сразу
Все побежали к парню вчетвером.
И побежали дружно все на базу —
И только мясо пузырем.

Подходим мы вот здесь — из поворота,
Заходим в тыл и новый фраг берем.
И эту базу, заодно с расчетом,
Мы разодрали, точно чешек рвем.

Я вытер пот. Душил нос страх и голод:
От фрага к фрагу шел жратвы призыв.
И, помню, я сказал: «Ты, хлопец, молод!»,
И в голове его раздался взрыв.

Был трудный фраг. Все нынче — как спросонку,
И только не могу себе простить:
Из тысяч фрагов помнил я мальчонку,
А как зовут — забыл его спросить.

Попов Сергей aka Rumata

Мы в Сети

Традиционно — адреса ваших домашних страничек, присланные вами на наши с Котей почтовые ящики. Особое внимание прошу обратить на последнюю из приводимых страничек. Многие из людей, пишущих музыку программно на компьютере, готовы клясться и божиться, что качественно синтезировать электрогитару на компе невозможно. У ребят это получилось. Послушал — свидетельствую. Так что все поклонникам тяжести — зайти на сайт в обязательном порядке!

http://ucsl.hotbox.ru — для всех любителей Counter-Strike. Много статей и возможность записаться в мою лигу. Мой e-mail: artemrus@r66.ru

www.zlatogor.boom.ru — все о нашей русской игре «Златогорье»

www.addan.euro.ru — сайт Клана AD (Army of Darkness). Играем в D2 и D2: LoD. Остальное на сайте. :)

thrash666.nm.ru — сайт трекерной тяжелой музыки.

Геймер

На этом сегодняшняя программа закончивается, и, желая вам удачно встретить начало осени, я говорю "уфф!" и завершаю нынешний скромный почтовый выпуск. До встречи в следующем номере!

Ваши письма, как обычно, приветствуются мною по нижерасписавшемуся адресу:

gamer.sabaka.igromania.ru



Не, много анекдотов...

Ответом на m Calgate Navigator стал выпуск зубной щетки Blendomed Explorer.

***

Билл Гейтс финансирует экспедицию к Южному полюсу

Цель экспедиции — массовое истребление пингвинов ..

***

Билл Гейтс Цитата: «В детстве я программировал на самых первых компьютерах Порой очевидных ответов приходилось ждать по несколько минут.. Пусть теперь и другие помучаются, чем они лучше меня?»

***

— Обидится ли девушка, если ее назвать BIOS'ом?

— Конечно, особенно если объяснить, что это — Базовая Система Ввода-Вывода

***

У вас GeForce3, говорите? Ну что же, так и быть, сообщения об ошибках будут мелькать еще быстрее.



***

— Я у вас компьютер купил Так он сломался
— Гарантия какая?
— Пожизненная.
— Раз сломался — гарантия кончилась.

***

Хакер рассылает по Интернету сообщения: «Пропала моя собака, откликается на login: Az29lv_1, password: ZXkf_425. Нашедшему будет обеспечен халявный Интернет у любого провайдера Москвы».

***

— Не могу копировать файлы в «Виндовс».
— Поподробней...
— Кликаю правой кнопкой на файл.
— Ну?
— «Копировать»
— И что?
— И ничего! Не копирует!

***

Комбинация возможностей трех версий Windows — CE+ME+NT — дает поразительный результат! Надежность и устойчивость в новой версии Windows — Windows CEMENT.



***

Приходит на работу человек, ответственный за подключение по выделенным линиям С будуна. Звонит телефон. Он берет трубку. Диалог

— Я хотел бы заказать у вас линию такого-то. Сколько это будет стоить?
— Ну, примерно $700 в месяц.
— Да вы что! Вот в Штатах такая линия стоит $30 в месяц. А нельзя ли как-нибудь дешевле?
— Ну, давайте мы вам сделаем ее за $50.
— А правда, что стоимость зависит еще и от расположения АТС?
— Правда
— Вот у меня АТС № XXX.
— А вы в каком штате?

Человек положил трубку

***

Программист-хакер устраивается на работу в управление «Р».

Начальник отдела кадров нашел его данные в БД и тычет пальцем в монитор:

— «Не работал», «не учился», «не служил», «не имеет», «нет», «нет», «нет». Как же ты с такими данными работать собираешься?

Хакер:

— Не волнуйтесь, пожалуйста, уверяю вас, как только я буду работать, все данные будут в полном порядке

***

Она (улыбаясь и глядя вдаль):

— . Нет, все-таки человек должен просыпаться и видеть небо.

Он (открывая бутылку с пивом):

— Для этого достаточно проснуться дома, протянуть руку и нажать Power

***

Один мужик говорит другому:

— Ты уже 10 лет женат и ни разу не изменил! Почему?
— Ну... Причина в двух вещах ..
— ...Наверное, любовь и преданность?
— Нет! Лень и порносайты!

***

«Группа российских хакеров взломала защиту на главном сервере господа Бога и «поставила» себе бесконечные деньги и вечную жизнь».

***

Warp 4 (Мерлин) спрашивает у хозяина:

— Хозяяяин, а у меня в роду была DesqView?
— Нет, не было.
— Хозяяяин, а Windows 3.1 у меня в роду не было?
— Нет, конечно, не было
— Хозяяяин, а почему же тогда я такой тормознооооой?

***

Приходит пользователь в компьютерный салон:

— Я у вас вчера компьютер прикупил
— У вас проблемы?
— Сгорел он
— Нет проблем, он на гарантии. А что у вас сгорело?
— Все!
— Ну, так не бывает. Процессор цел?
— Сгорел.
— А винчестер?
— Сгорел.
— А память?
— Сгорела
— А монитор?
— Сгорел.
— Что же вы с ним делали?
— Да у меня пожар вчера был..

Крылатые выражения

Этот вирус требует WindowsXP!

Это последний уровень в Windows. Do you wanna play another game?

Это же IBM! — Достаточно и половины OS!

Это еще FIDO или уже белая горячка?

Я повторяю свой вопрос: Reboot?

Я пришел к тебе с приветом. Рассказать, что system halted.

Я мыслю, следовательно, существую!

Я возмущен! Скоро начну хвалить «мастдай»!

Я выбираю безопасный SUXX!

Страшилки

Жертва вампира

Много сотен лет в Англии жил один вампир, и он выпил кровь из многих людей. Но вот его, наконец, разоблачили и приговорили к аннигиляции посредством электрического стула. Только в Америке нашлось такая статья, которая позволила расправиться с вампиром. Одна маленькая девочка в Рунете очень было возмущена таким суровым наказанием и поместила в радикальном сетевом журнале материал в поддержку вампира. Девочка думала, что он хороший, потому что честный, а американцы плохие. Она много искала в Интернете материал о вампирах, ей попадались самые разные статьи, но она хотело именно этого, своего любимца. Однажды она нашла его страничку, посидела там и захотела спать. Перед сном она забыла перекреститься и выключить компьютер, как положено делать, когда работаешь в Сети. Ночью она проснулась от внезапного холода и какого-то неприятного запаха... Это было ее кровь...

Вирус экстремизма

В Сети появился удивительный вирус, который прозвали «вирусом экстремизма». Он действовал на подкорку пользователей во время работы в Сети, а на остальное время выключался. Причем на людей действительно экстремальной судьбы и экстремальной жизни этот вирус никогда не действовал, они имели против него иммунитет. Он действовал только на обычных, «нормальных» людей. К кому из них он попадал, те уже не могли быть нормальными людьми, а вынуждены были целыми днями сидеть в Сети и критиковать мэйнстрим, хотя это совершенно противоречило их внутреннему чувству и естественным реакциям. Но такими «экстремистами» они могли быть только в Интернете. В реальном времени и пространстве они были вполне системными людьми, растили детей, ходили на работу, зарабатывали деньги, по выходным отправлялись на пикник, летом ездили в санаторий. Но как только они влезали в Интернет, так сразу какая-то сила их влекла, и их виртуальные уста изрыгали немыслимые проклятия истеблишменту, и они не могли отключиться подолгу, по несколько дней. Существует мнение, что этот вирус впервые появился в Юзнете.

Страшилка для бесов

Один священник получил спам, что в 2000 году будет конец света. И сразу же ответил отправителю: «До воскреснет Бог, и расточатся врази Его, и да бежат от лица Его ненавидящии Его. Яко исчезает дым, до исчезнут, яко тает воск от лица огня, тако да погибнут беси от лица любящих Бога и знаменующихся крестным знамением, и в веселии глаголющих: Радуйся, Пречестный и Животворящий Кресте Господень, прогоняй беси силою пропятого на тебе Господа нашего Иисуса Христа, во ад сшедшего и поправшего силу диаволю, и даровавшего нам тебя, Крест Свой Честный, на прогнание всякого супостата. О Пречестный и Животворящий Кресте Господень! Помогай ны со святою Девою Богородицею и со всеми святыми вовеки. Аминь». И пока он молился, спам исчез.

Дама с собачкой

Виртуальный скит

А вот страшилка для воинствующих сатанистов и богоборцев. Плохие новости! Один старец сделал виртуальное место для паломников (*www.skit.ru*). Туда можно приехать, остановиться, вкусно пообедать постненьким, почитать духовную литературу (Священное Писание, творения св. Отцов, современные богословские и философские труды, а также имеется полный свод диссертаций, защищенных в Духовной Академии). Есть духовный чат, в котором можно пойти к public и private исповеди, остальные же Таинство Церкви можно совершать только offline. Три раза в день отслуживаются молебны, раз в неделю — акафисты. Батюшка преставился несколько лет назад, но страничка работает, причем сама, без информационной поддержки. Многие православные ежедневно спасаются на ней. Подобно тому, как преподобный Исаак Сирин молился даже за падших ангелов, так наш достославный старец сумел обратить во славу Божию даже такое великое искушение, как Интернет.

Интеллектуальный компьютер будущего под управлением Microsoft Windows...

Представьте себе недалекое будущее... Итак. Сидит человек — разговаривает с компьютером.

— Фар Менеджер! Какой формат цэ, я сказал For Manager! Да не нада мне сидюком мигать! Что? Диск (не найден? Почему? Кто приказал... да какого ты... закрой ворд, закрой я сказал... да нет, сидюк открой! Лампочку погаси! Да не монитор... Лампочку от дисковода погаси!. Ай, фиг с ней, пусть горит... Кто обнаружил? Ты новое устройство обнаружил? Да? И как называется? DOS? Какие драйвера?.. Для клавиатуры?.. Не надо мне клавиатуры! Мышки хватит!.. Как не обнаружено? Так: ИСКАТЬ МЫШКУ! Что? Сидюк открыл?.. Молодец! Ну, давай закрывай теперь. Почему не можешь? Еще лампочку от дисковода не погасил? Понимаю... Так. А что там у нас с Goldedom? Запустить Golded! Что? Какие еще потерянные кластера? Я потерял? Когда? SCANDISK! Что? Какой винт спит? Мой винт спит? Да? И когда проснется? Так... Ладно, шедулер, пуск! Так, запустился почему-то... странно. Новое задание — разбудить винт... найти кластера, запустить T-mail разбудить меня в 14:00... в 14 я сказал... да не винт, меня разбудить! Да не надо в Инет лезть! Нету у меня Инета! Как все ровно скачал? Какой сервиспак? Полуголый?.. Да? Когда? Днем, когда я спал? Каждый день, когда я спал? А как в Инет... Что? 8600100? Это выделенка? Кто тебе сказал?... аааааа... понимаю... друг из Удмуртии? Чей? Мой? Ты меня познакомил? Аааа. Он сам? А как он меня нашел? Чтаааа? На каком еще www.gey.ru? А как я туда попал? Аааааааа! Понимаю!!! Из USB порта? А так ты еще и порты нашел! Классно... Ну-ка, запусти что-нибудь... Не можешь? Сидюк выполнил невыполнимую операцию? Почему? Обиделся он, что ли... А давай в сапера поиграем! Давай? Запустить сапера! Что? Как не найден? Посмотри в c:\mustdie\ ... как мастдай не найден? ЧТО-ОО? КОГДА? Когда я спал? Сам поставил? Linux Mandrake? А где компакт взял? С дискет? То-то я смотрю — дисковод даже лампочку потушить не может, бедняга . НЕ НАДО монитор отключать! НЕ НАДО! Что? Как это формат цэ? Я же просил открыть сидюк!!!! Аааааааааааааа!

Автор-составитель:
Андрей Ковалев aka Drone
drone@igromania.ru




MAX PAYNE
МАНИЯ


TROPICO
ИГРО
МАНИЯ
TROPICO

ПОДПИСКА на журнал «Игромания»

Если вы хотите постоянно получать "Игроманию", не завися от периодичности появления журнала в местах вашего прожива-ния, то вы можете избавиться от головной боли, просто подписавшись на журнал. Кроме того, таким образом вы решите про-блему покупки журнала с диском, так как он часто очень быстро пропадает из продажи и потом его уже нигде не найдешь.

Подписка на 2-е полугодие 2001 года во всех отделениях связи России и СНГ

1. В объединённом каталоге «Пресса России». Подписной индекс на журнал «Игромания» 38900 и на журнал с диском («Игромания» + CD) – 29166. (Адресная система экспедирования – издания направляются подписчику заказными бандеролями).

2. В каталоге «Газеты. Журналы» агентства «Роспечать». Подписной индекс на журнал «Игромания» 80288 и на журнал с диском («Игромания» + CD) – 80289. (Карточная система экспедирования).



Редакционная подписка

Ничего сложного в оформлении нет — все ваши действия детально расписаны ниже. Позже, когда будет приходить очередной номер, в ваш почтовый ящик бу-дут кидать извещение; далее вы отправляетесь на почту и забираете журнал. Це-ны на редакционную подписку указаны с учетом доставки, так что доплачивать ничего не надо. Но почте запросить с вас деньги могут только за хранение, если вы слишком долго не забирали журнал (не забывайте об этом, если уезжаете на ка-никулы или в отпуск).



Для оформления подписки требуется сделать следующее:

1. Открываете журнал на последней странице, смотрите подписной купон и отмечаете в одном из квадратиков, в каком виде вы хотите выпи-сать "Игроманию" (с диском или без) и на какой срок.

2. Далее вы заполняете подписной купон — разборчивым почерком вписы-ваете свои имя-отчество-фамилию и адрес. Если у вас еще нет паспорта, то впи-шите кого-нибудь из родителей (согласовав это с означенным родителем).

3. Сумма, которую вам требуется оплатить, указана на купоне по каждому варианту подписки. Когда купон заполнен, вырезаете его и иде-те в ближайшее отделение "Сбербанка".

В "Сбербанке" вы берете бланк (скажете — **форма №ПД-4**) и заполня-ете его (*образец заполнения смотрите на 159-й странице журнала*). За-полненный бланк и деньги отдаете кассиру — в обмен получаете квитан-цию. Вырезанный из журнала купон никому пока не отдаете — держите при себе.

4. Теперь вам осталось последнее: отправить квитанцию, заполученную в "Сбербанке", и журнальный купон нам в редакцию. Отправлять нужно письмом по самой обычной почте: **109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465.** На конверте напишите: **"Подписка"**. Другой вариант — можете выслать квитанцию и купон факсом, если таковой есть. Факс: **(095) 975-74-09** (сначала звоните голосом).

Учтите, *если* ваше письмо будет идти слишком долго, то может получиться, что мы станем высылать вам журналы начиная не с того, который вы заказали, а только со следую-щего, но — все равно указанное вами количества.

Форма № ПД-4

Извещение

ООО "Игромания-М"
(наименование получателя платежа)
7705301240
(ИНН получателя платежа)
№ 40702810400010000049
(номер счета получателя платежа)
в отделении №1 АКБ
(наименование банка и банковские реквизиты)
"Металлинвестбанк"
корр./сч. 30101810100000000163
БИК 044585163
Подписка на "Игроманию" + CD апрель-сентябрь 2002 г.
(наименование платежа)
Дата ______ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.
Кассир
Плательщик (подпись) ______

ООО "Игромания-М"
(наименование получателя платежа)
7705301240
(ИНН получателя платежа)
№ 40702810400010000049
(номер счета получателя платежа)
в АКБ
(наименование банка и банковские реквизиты)
"Металлинвестбанк"
корр./сч. 30101810100000000163
БИК 044585163
Квитанция
Подписка на "Игроманию" + CD апрель-сентябрь 2002 г.
(наименование платежа)
Дата ______ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.
Кассир
Плательщик (подпись) ______

Первым пятидесяти подписавшимся на журнал "Игромания" с компактом на год предоставляется приз от компании "Никита": стратегия "Parkan: Железная Стратегия" либо автосимулятор "Сафари Биатлон"!



Вы можете подписаться на журнал "Игромания"
на шесть (с ноября 2001 г. по апрель 2002 г.)
или на двенадцать месяцев (с ноября 2001 г. по октябрь 2002 г. включительно)
с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам.
Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка
или любого другого внушающего вам доверие банка
и оплатить стоимость подписки **до 1 октября**.
Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые
переводы не попадают на наш расчетный счет

**Получатель вашего платежа – ООО "Игромания-М", ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049
АКБ "Металлинвестбанк", корр./сч. ф30101810100000000163, БИК 044585163.**

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь,
например: "Подписка на "Игроманию" + CD (сентябрь — август)" и обязательно укажите свой адрес.
Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном
(сам купон заполните на обороте этой страницы)
и отошлите **до 1 октября** в редакцию по адресу: 109559, Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, офис 465, "Игромания".
Также принимаются отправления по факсу
Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 975-7409, тел.: 975-7410.

ЖУРНАЛЫ И КНИГИ ПОЧТОЙ

Бланк заказа (заполняется разборчиво, печатными буквами)

почтовый индекс | область (край)

район

город (поселок, деревня, село) | а/я

улица (квартал, проезд, переулок, бульвар, тупик, шоссе, линия) | дом | корпус | квартира

господин | госпожа | фамилия

имя | отчество

число | месяц | год рождения | год города | телефон

Заказанные лоты

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

Порядок оформления бланка-заказа

1) Впишите в бланк заказа лоты тех журналов и книг, которые Вы хотите заказать;

2) Укажите количество номеров журналов и экземпляров книг;

3) Напишите свой почтовый индекс, полный адрес, личные данные: фамилию, имя, отчество (в каждой клетке должна быть одна буква);

4) Вложите бланк заказа в конверт и отправьте по адресу: **111673, г. Москва, а/я № 70, "Игромания"**. Если у Вас нет бланка-заказа, Вы можете прислать заявку на открытке или в письме.

Стоимость пересылки **от 30 до 40 руб** (в зависимости от вашего региона проживания).

При получении заказа на почте дополнительно оплачивается пересылка денежного перевода наложенного платежа (примерно **8% от общей суммы заказа**). Кроме того, в регионах, недоступных для наземного транспорта, дополнительно взимается почтовый авиатариф.

Оплата журналов и книг производится при получении заказа на почте.

Номера лотов и цены (без стоимости пересылки)

Наименование	Лот	Цена (руб)
Журналы		
«Игромания» №6 2000	600	20
«Игромания» №8 2000	800	30
«Игромания» №9 2000	900	30
«Игромания» №10 2000	1000	30
«Игромания» №11 2000	1100	35
«Игромания» №12 2000	1200	35
«Игромания» №2-3 2001	301	40
«Игромания» №4 2001	401	40
«Игромания» №5 2001	501	40
«Игромания» №6 2001	601	45
«Игромания» №6 2001 + CD	6015	60
«Игромания» №7 2001	701	45
«Игромания» №7 2001 + CD	7015	60
«Игромания» №8 2001	801	45
«Игромания» №8 2001 + CD	8015	60
«Геймпостер»	13	15
Книги		
«Места действия «Вавилон-5»	10	40
«Лучшие компьютерные игры» №11	1111	65
«Мир PlayStation» №1	121	40
«Мир PlayStation» №2	122	40
«Мир PlayStation» №1	123	40

6 2000 | 8 2000 | 9 2000 | 10 2000 | 11 2000 | 12 2000

2-3 2001 | 4 2001 | 5 2001 | 6 2001 | 7 2001 | 8 2001

Места действия «Вавилон-5» | Выпуск №1 | Выпуск №2 | Выпуск №3 | Выпуск № 1 | Геймпостер

Эти журналы и книги также можно купить в редакции (схему расположения редакции смотрите на стр. 159), предварительно сделав заказ с 10.00 до 18.00 (кроме выходных) по тел. 975-7409, 975-7410.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал "Игромания"

- ❑ на 6 месяцев (ноябрь – апрель 2002 включительно) – 324 руб
- ❑ на 6 месяцев (ноябрь – апрель 2002 включительно) с CD ROM – 438 руб
- ❑ на 12 месяцев (ноябрь – октябрь 2002 г. включительно) – 648 руб.
- ❑ на 12 месяцев (ноябрь – октябрь 2002 г. включительно) с CD ROM – 876 руб

Фамилия, имя, отчество ____________________

Точный адрес: индекс ____________________

область (край, район) ____________________

город ____________________

улица ____________________ дом/квартира ____________________

БЕЗ КВИТАНЦИИ ОБ ОПЛАТЕ НЕДЕЙСТВИТЕЛЕН!

ПОЛУЧЕНИЕ ЖУРНАЛОВ, ОПЛАЧЕННЫХ ПОЧТОВЫМ ПЕРЕВОДОМ, НЕ ГАРАНТИРУЕМ!